

3 PEŁNE WERSJE

■ **PROJECT EDEN** ■ **WARCOMMANDER** ■ **CELLMONS**

+ ZDRAPKA O WARTOŚCI 10 ZŁOTYCH

CLICK!

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

EMPIRE EARTH

Pierwsza w Polsce
recenzja epickiej
strategii!

The Sims 2

NA STUDIACH

Czy dodatek
do Sims 2
zdał sesję
w terminie?

Kozacy II

Wojny Napoleońskie



Spraw, by Napoleon
czyścił twoje oficerki!

BROTHERS IN ARMS

Przeżyj wojnę
z Kompanią Braci!

Z takich pukawek
jeszcze nie strzelałeś

PROJECT: SNOWBLIND

RECENZJA + PORADNIK

**STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO**
Gwiezdne Wojny i Halo w jednym:
kandydat na FPS-a roku?!

Numer 5/2005 Cena 8,90 zł (w tym 7% VAT)

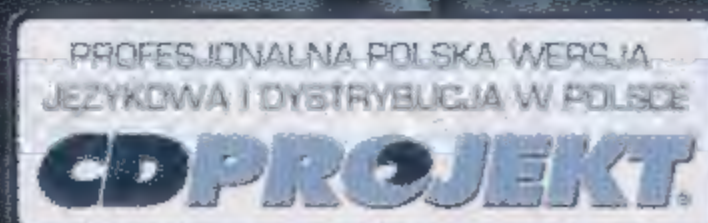
INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558



CENA: 8,90 zł

GDY REGULARNE SIŁY POLICJI NIE WYSTARCZA, SWAT WKRACZA DO AKCJI

W sprzedaży
od 14 kwietnia



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Sierra, the Sierra logo, SWAT and the SWAT logo are trademarks or registered trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Developed exclusively by Irrational Games. Developer Modifications Copyright © 2005 Irrational Games. Benelli product images, product names, trademarks and logos used with permission from Benelli USA, Inc. <http://www.benelliusa.com>. COLT, COLT (STYLIZED 'C'), COLT M16, COLT M4, COLT M203, COLT 1911A1, COLT 1911, COLT 1911A1, and AR-15 (in combination and/or alone) are registered and/or common law trademarks of New Colt Holding Corp. or Colt's Mfg. Co., Inc. These trademarks and any trade dress associated with these weapons are used with permission of its owners. All rights reserved. Havok.com™ © Copyright 1999-2005 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved. See www.havok.com for details. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. NVIDIA and GeForce are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.



Kup grę i wygraj rewelacyjne nagrody!

Odzież taktyczną policjanta SWAT, a nawet karabin*! Zwycięzcy będą też mogli wziąć udział w turnieju paintballa – teraz sam odbijesz zakładników! Więcej szczegółów na stronie:

<http://swat.cdprojekt.info>

* Replika AEG MP5A2

Sponsorem jest sklep internetowy

MILITARYAREA.PL

MILITARNA STREFA

paintball.com.pl



SWAT4

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS



ZAPOWIEDZI

Black & White 2	08
Bet on Soldier.....	10
Codename: Panzers, Phase Two	12
Fable.....	14
Newsy	18

TEMAT NUMERU

Brothers in Arms 24

Długo wyczekiwany shooter osadzony w realiach II wojny światowej wylądował – i to nie w Normandii, a na naszych komputerach. Przeczytaj, jak udał się ten desant i ile było przy tym strat w ludziach...

RECENZJE

Republic Commando.....	28
Constantine.....	30
The Sims 2: Na Studiach.....	32
Trackmania Sunrise	34
Empire Earth II.....	36
Pierwsza w Polsce recenzja największej strategii ostatnich miesięcy. Szykuj chipsy i paluszki – zapowiada się długa batalia!	
Splinter Cell: Chaos Theory.....	38
Kozacy II: Wojny Napoleońskie	40
Psi-Ops.....	42
Project: Snowblind	44
Brutalne strzelaniny, niesamowite gadżety, zabójczy arsenał i hakowanie się do systemów komputerowych – ta gra ma wszystko, o czym marzą prawdziwe cyberpunk!	
Silent Hunter III	46
Freedom Force vs Third Reich	48

PORADNIK

Republic Commando.....	50
Czasem nawet najlepszym może zabraknąć Mocy. Jeśli masz problemy z nowym FPS-em ze świata Gwiezdných Wojen – tu znajdziesz ich rozwiązanie!	

NIE TYLKO GRY

Rewolucja w kieszeni	58
Nowa przenośna konsola Nintendo to sprzęt naprawdę rewolucyjny. Czy gracze docenią pomysłów zwariowanych Japończyków?	
Grafika na miarę XXI wieku, cz. 2 ...	60
Nowości sprzętowe	62

TEMAT NUMERU



Brothers in Arms

s. 24

RECENZJE



Splinter Cell: Chaos Theory

s. 38

RECENZJE



Project: Snowblind

s. 44

PORADNIK



Republic Commando

s. 50

DZIAŁY STAŁE

Spis treści	04
Co na CD?	06
Listy	66

Koniec zimy!

Zima wreszcie się skończyła i świat zaczął budzić się do życia. Także growy – takiego wysypu nowych tytułów nie było od czasu... no, ostatnich świąt. **I ten urodzaj będzie trwał co najmniej do E3** (w tym roku największe targi poświęcone grom odbędą się w dniach 18-20 maja – będziemy tam!!!), a nawet dłużej, bo do wakacji.

Dlatego też mamy dla was numer tłściutki jak wielkanocny zajączek. Piszemy o długo oczekiwanej grze Brothers in Arms, odkrywamy fascynującego FPS-a o nazwie Project: Snowblind, a Republic Commando nie tylko recenzujemy, ale i rozpracowujemy na czynniki pierwsze. **To prawdziwy pojedynek FPS-ów!**

Jest też coś dla strategów – specjalnie dla was ruszyliśmy tyłki z naszej HQ, by zrecenzować Kozaków II, a także największego RTS-a ostatnich miesięcy, czyli Empire Earth II. **Obie gry zrobiły na nas spore wrażenie, obie powinny zachwycić komputerowych strategów.** Również Silent Hunter III, symulacja łodzi podwodnych z czasów II wojny światowej, okazał się produkcją, która ma niewiele słabych punktów.

No i rzecz dla wielu najważniejsza – wspomniany już obywatel Zajączek, zanim wsunęliśmy go w całość (razem z kopytami), zostawił w redakcji trochę naprawdę cennych nagród. Możecie je zdobyć w konkursach porzucanych po numerze. Jest o co powalczyć, bo wśród nagród są m.in. gadżety z Gwiezdných Wojen i cała fura najnowszych gier!

Redakcja

Empire Earth II to jedna z największych strategii, w jakie można teraz zagrać.

KONKURSY

Gry THE PUNISHER.....	18
Gadżety THE SIMS 2.....	20
Gry i gadżety BROTHERS IN ARMS	27
Gadżety STAR WARS	50
Wygraj gadżety ze świata Gwiezdných Wojen – w tym m.in. maskę Vadera, z którą i ty możesz mieć astmę! ;-)	
Gry i ubrania S.W.A.T. 4	65
Książki Tarcza Szerni	66



KONTROLA JEST KLUCZEM DO ZWYCIĘSTWA.



SERIA, KTÓRA ZMIENIŁA OBLICZE STRATEGICZNYCH GIER CZASU RZECZYWISTEGO,
DOCZĘKAŁA SIĘ EWOLUCJI O IŚCIE EPICKIEJ SKALI.
NOWY INTERFEJS DAJE CI NIESPOTYKANĄ DOTYCHCZAS KONTROLĘ.
PRZEŚLEDŹ NA NOWO CAŁĄ EWOLUCJĘ LUDZKOŚCI, PRZESZ 12.000 LAT HISTORII PODBOJÓW.



NIEZWYKŁY ROZMACH
PONAD 500 UNIKALNYCH JEDNOSTEK
I BUDOWLI W TOCZĄCEJ SIĘ NA
PRZESTRZENI 12.000 LAT KAMPAII

NIEOGRANICZONA KONTROLA
CAŁKOWICIE NOWA JAKOŚĆ DZIĘKI
INNOWACYJNEMU SYSTEMOWI
PLANOWANIA DZIAŁAŃ WOJENNYCH

NIESPOTYKANY REALIZM
ZMIENNE ŚRODOWISKO GRY,
ZRÓŻNICOWANE PORY ROKU
I WARUNKI POGODOWE

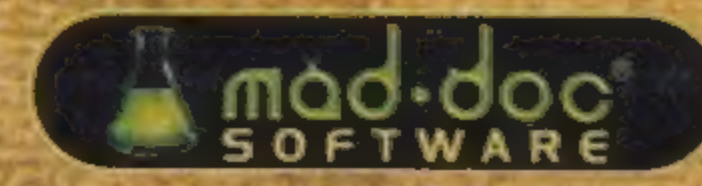
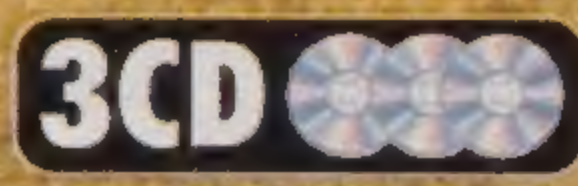
W SPRZEDAŻY
OD MAJA!

DODATKOWO DLA
POLSKICH GRACZY
BONUSOWA PŁYTA
Z MATERIAŁAMI
DOTYCZĄCYMI GRY!

EMPIRE EARTH[®]



WWW.EMPIREEARTH2.COM • WWW.CDPROJEKT.INFO



© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Empire Earth, Sierra oraz logo Sierra logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. Mod.Doc Software, Mod.Doc, butelka Mod.Doc oraz logo Mod.Doc są zarejestrowanymi znakami Mod.Doc Software, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Części tego oprogramowania są użyte na podstawie licencji. © 2005 Mod.Doc Software, LLC. GameSpy oraz logo Powered by GameSpy są zarejestrowanymi znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. NVIDIA, logo NVIDIA, GeForce oraz logo The Way It's Meant to be Played są zarejestrowanymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation. Wszelkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prawnych posiadaczy.

EDEN



Jest ich czterech, pracują dla UPA (Urban Protection Agency) i potrzebują twojej pomocy. Carter to dowódca jednostki i specjalista od hakowania systemów bezpieczeństwa. Andre to „złota rączka”, naprawia zepsuty sprzęt i zna się na elektronice. Amber to kobieta-cyborg, która posiada pancerz, umożliwiający jej funkcjonowanie w najbardziej toksycznych warunkach, w których człowiek zginąłby od razu. Minoko zajmuje się łamaniem kodów dostępu terminali komputerowych, przejmuje kontrolę nad kamerami i urządzeniami zdalnymi. **Oddział złożony z tych agentów poprowadzisz przez 11 misji fascynującej futurystycznej przygody**, w której szybka akcja łączy się z logicznymi łamigłówkami, a jedyny sposób na zwycięstwo, to opanowanie specjalnych umiejętności twoich podwładnych.

Wyobraź sobie połączenie gier Deus Ex, Tomb Raider i Lost Vikings – dostaniesz najlepsze przybliżenie tego, czym jest Project Eden. Tak naprawdę to jednak gra na tyle oryginalna i nietypowa, że trzeba w nią po prostu zagrać, by samemu przekonać się, o co w tym chodzi. Warto – bo fabuła trzyma w napięciu, futurystyczny klimat wciąga, a zagadki są tak zaprojektowane, by zapewnić ci doskonałą zabawę na wiele wieczorów.



Zawartość płyt

CD1

PEŁNA WERSJA:
Project Eden
Cellmons

WERSJE DEMO
Coffee Tycoon
Sea Wolves

CD2

PEŁNA WERSJA
WarCommander

WERSJE DEMO
S.W.A.T. 4
Empire Earth II PL

FILMY

Silent Hunter III

TAPETY

Brothers in Arms
Constantine
Empire Earth II
Silent Hunter III
Sims 2: Na Studiach
Splinter Cell: Chaos Theory
SW: Republic Commando
Trackmania Sunrise

WARCOMMANDER

Operacja „Overlord”, czyli powietrzno-morski desant na plażę Normandii, przeprowadzony przez aliantów w czerwcu 1944 roku, uznawany jest za jedną z największych batalii w historii ludzkiej cywilizacji. Dzięki grze WarCommander będziesz miał okazję samemu przejąć kontrolę nad oddziałem biorącym udział w tych wydarzeniach. By wyjść z tej próby zwycięsko, będziesz musiał wykorzystać cały swój spryt, taktyczną przebiegłość i strategiczny zmysł. Nie będzie łatwo – ale komu ma się udać, jeśli nie tobie?

Ponieważ kierujesz tylko niewielkim oddziałem, cała gra przypomina serial „Kompania Braci” – każdy żołnierz jest ważny, każda strata może wpłynąć na dalszy los batalii. **Rzadko kiedy takie emocjonalne napięcie udaje się osiągnąć w grach strategicznych**, ale twórcy WarCommandera podjęli to wyzwanie z całkiem niezłym rezultatem!



cellmons

Polacy potrafią! Polska sieciowa gra karciana Cellmons nie może co prawda konkurować z World of Warcraft pod względem popularności, ale jeśli zaczniesz grać w tę produkcję, są szanse, że wciągnie cię równie mocno. Zasady gry są proste do opanowania, ale by zostać mistrzem, będziesz musiał włożyć w zabawę sporo czasu – nic nie przychodzi łatwo. Warto!

Dokładny opis procesu rejestracji i pierwszych kroków w Cellmons znajdziesz w pomocy, która uaktywni się po zainstalowaniu gry, lub na stronie internetowej <http://cellmons.tenbit.pl/>.

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłocznii. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
Ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław




koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!”

WORMSTM 4

TOTALNA ROZWAŁKA

WORMSY WRACAJĄ DO KORZENI:
TERAZ MUSISZ SIĘ MARTWIĆ
TYLKO O WŁASNE ROBAKI



-  Robaki podatne na wszelkie zmiany! Teraz można je spersonalizować za pomocą koloru, zestawu włosów, gadżetów i własnych broni.
-  Poprawione działanie kamery i systemu animacji oraz nowe tryby rozgrywki, takie jak „capture the flag” i obrona pozycji.
-  25 misji w 5 zmieniających się tematycznie kampaniach! Nowość w postaci misji, w których trzeba zdobyć ukryty przedmiot lub zniszczyć miejsce na mapie.

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

TEAM17

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

2CD

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JEZYKOWA
CD PROJEKT
PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH

Jeden mundial temu firma Lionhead wydała grę *Black & White*, okrzykniętą jednym z najbardziej innowacyjnych tytułów w historii PC. Były też wysokie noty w recenzjach, lecz...

BLACK & WHITE 2

...moim zdaniem B&W nie zdołała prze- dostać się do tego sektora gier, który zarezerwowany jest dla absolutnych klasyków, jak np. *Prince of Persia*. To tak, jakby otrzymać od Amerykańskiej Akademii Filmowej 15 nominacji do Oscara, a w ostatecznym rozrachunku dostać zaledwie dwie statuetki. Niby dzieło zostaje docenione, jednak wyraźnie brakuje przysłowiowej kropki nad i. Może drugie podejście Petera Molyneux (szefa Lionhead) do bogów i... zwierzątek okaże się bardziej udane?

Skoro o zwierzątkach mowa, główny zamysł *Black & White* pozostanie bez zmian. **Nadal jednym z głównych celów rozgrywki będzie wychowywanie wybranego gatunku**, np. krowy, lwa czy małpy, i bezpośrednie wpływanie na rozwój istoty. Wszelkie decyzje podjęte przez gracza prędzej czy później wywołają adekwatne konsekwencje. Mało staranna opieka nad krową sprawi, że przemieni się ona w prawdziwego, konfliktogennego potwora-muckę. I na odwrót – porządne wychowanie lwa pociągnie za sobą stosunkowo niską liczbę „rodzicielskich” problemów oraz w efekcie wzorcowy model króla zwierząt.

Gdzie tu haczyk? Na czym polega trudność obcowania z grami od Lionhead? Ano na chorej szczegółowości tychże. Molyneux zadba już o to, żeby środowisko otaczające bohatera nie było zbyt prymitywne i każda mrówka poruszała się z charakterystycznym tylko dla niej algorytmem...

W drugiej części B&W stopień skomplikowania zabawy wzrośnie jeszcze bardziej dzięki zestawowi nowych elementów. Na przykład **mieszkańcy wioski „nauczyli się” walczyć ze sobą za pomocą nowoczesnych broni i technologii**. I będą robić to dopóty, dopóki nie przeszkodziś im dzięki swojemu dyplomatycznemu talentowi oraz pokojowo wychowanemu zwierzęciu. W przeciwnym razie będziesz musiał po prostu wziąć udział w wojnie i zetrzeć się z przeciwnikiem na polu walki. Kusząca perspektywa? Być może, jeśli spojrzeć na listę zadań towarzyszących konfliktom: budowa ogromnej armii i zarządzanie nią, wybór strategii, praca nad coraz to nowymi typami broni

(od mieczów i łuków po śmiercionośne maszyny) czy zabezpieczanie bazy fortyfikacjami.

W B&W2 pojawi się również garść oryginalnych zagrań, które z pewnością przydadzą się podczas odwiedzin przeciwnika w twojej bazie, np. możliwość mozolnego, acz systematycznego układania głazów na olbrzymim stosie. W razie czego każesz wyjąć jednemu z mieszkańców kamyczki z samego dołu – wycisk wroga gwarantowany. Toż to **strategia wojenna z prawdziwego zdarzenia, połączona ze starą koncepcją *Black & White***! Brzmi zagadkowo? W porządku – przynajmniej ktoś w tej branży kombinuje i stara się wyznaczać standardy.

Znacznej rozbudowie ulegnie środowisko gry. Obok dopracowanych wizualnie rzek,

Takie widoki w *Black & White 2* to standard.

Białe zęby, ładne futerko... Ten zwierzątko na pewno ma bardzo zdrową dietę.

Kiedy zawodzi siła argumentu...

Od napędów do milionów

Peter Molyneux to żywa legenda branży gier komputerowych i niemal przy każdej premierze Lionheadu pisze się więcej o szefie firmy niż o samej grze... I dobrze, bo Molyneux stanowi modelowy przykład ekspresowej kariery. Ekspresowej, acz popartej pracą. Zanim powstał Lionhead i pierwsza część *Black & White*, Molyneux miał okazję pracować w Taurus Impact Systems, gdzie jednak nie tworzył gier, tylko oprogramowanie, oraz w sławnym Bullfrogu, dzięki któremu na świat przyszedł: przełomowy *Populous I i II*, uważany za najlepszą grę Bullfroga **Syndicate**, bardzo popularny w Europie **Theme Park** (potem **Theme Hospital**) czy rodzący się w bólach, pod koniec za pieniądze samego Molyneux **Dungeon Keeper**. Jeszcze wcześniej ten skromny i mało mówny programista zarabiał... sprzedając napędy dyskietek i pragnąc rozruszać biznes, stwierdził, że dobrze by było zmusić ludzi do kupowania dyskietek – np. z grami komputerowymi. Absurd? Nie, kolejny dowód na to, iż w życiu liczy się szczęście i, nawet pozornie szalone, pomysły.





Godzilla to przy tym zwierzaku mały pikus.

mgły, śniegu i deszczu czekają cię takie atrakcje, jak: wybuchy wulkanów wraz z darmową kąpielą w lawie oraz potężne trzęsienia ziemi, czyli typowe efekty-przeszkodzajki, wprowadzające zamęt i podwyższające tym samym poprzeczkę. Chyba nikt nie lubi patrzeć na zagładę stawianych przez siebie komputerowych budowli, a już fani SimCity mogliby napisać na ten

Black & White 2 można by śmiało nazwać wielkim festiwalem detali.

temat esej. Rzecz jasna, rodzaj wznoszonych obiektów będzie zależeć tylko od twojego widzimisię, tj. obranej na początku gry polityki.

Jeśli zechcesz być postrzegany jako surowy władca i pedagog, postawisz na rozbudowę aparatu terroru i np. zainwestujesz w sieć ogólnodostępnych gilotyn (jak to brzmi!). W przeciwnym wypadku zajmiesz się budową fontann i innych architektonicznych ozdóbek. Celowo podaję skrajne przykłady, żeby przedstawić różnicę pomiędzy dwoma podstawowymi strategiami możliwie najbardziej obrazowo. Wspomniane konstrukcje nieraz znikną z powierzchni ziemi także za sprawą wrogiej armii. Natura to tylko jeden z twoich przeciwników!

Black & White 2 można by śmiało nazwać wielkim festiwalem detali, z których to słyną gry Petera Molyneux. Założenie jest proste: stworzyć arcydokładny wirtualny świat, a przy tym sprawić, żeby każde zachowanie gracza wpływało nań w całkiem konkretny, logiczny sposób. Pisałem już wyżej o zdolnościach dyplomatycznych i współzależności między charakterem delikwenta siedzącego przed monitorem a tym, co na tymże monitorze zobaczy. Innymi słowy, **powstający na twoich**

oczach świat Black & White 2 ma stanowić obraz podejmowanych decyzji i wybieranych rozwiązań.

Na papierze idea wygląda zacnie. Zobaczymy, co przyniesie praktyka. Tymczasem w ramach potwierdzenia zamilowania Molyneux do szczegółów dopowiem, iż szef Lionheadu kazał sześciu osobom przez dwa tygodnie pracować nad konsystencją odchodów zostawianych przez naszych pupilków tu i ówdzie. Pytanie?

Grafiki oraz muzyki omawiać nie zamierzam, bo w przypadku zapowiedzi często mija się to z celem, natomiast na sam koniec dodam jeszcze słówko o interfejsie. Jeżeli ludzie z Lionhead dotrzymają słowa, interfejsu jako takiego nie będzie. Grę obsłużymy przy użyciu dwóch przycisków myszki oraz odpowiednich sekwencji tychże. Oczywiście, kilka fundamentalnych opcji znajdzie się

w skromnym menu, ale Molyneux w większości wywiadów postuluje odejście od tradycyjnej obsługi w swoich tytułach i nie widzę powodu, dlaczego akurat przy okazji Black & White 2 nie miałby wprowadzić planów w życie. Ma na to jeszcze sporo czasu, ponieważ nie ustalono dotychczas nawet orientacyjnej daty premiery. Druga część „Z kamerą wśród zwierząt” zawita do sklepów zapewne w tym roku, lecz czy to będzie lato, czy raczej jesień, tego nie wie nikt poza lwią świtą.



Moooo...lyneux, liczymy na ciebie!

Black & White 2

Producent: Lionhead Studios

Dystrybutor PL: EA Polska

<http://bw2.lionhead.com/>

Premiera: jesień 2005

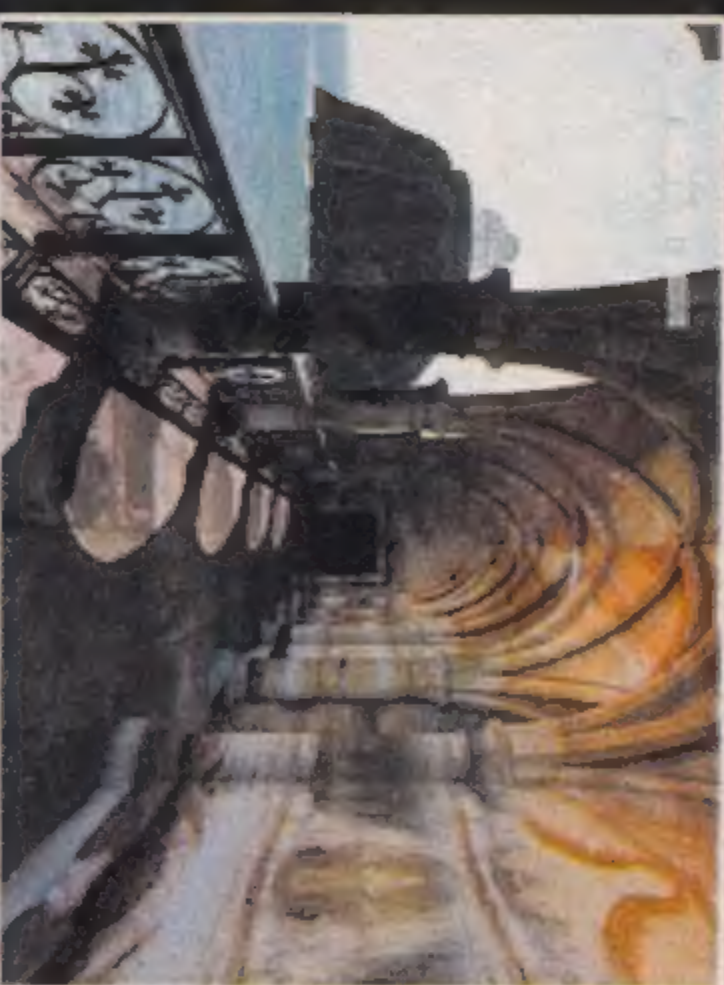
Gatunek: strategia

dwa style gry • chowanie powracają • piękna grafika

Peter Molyneux zawsze dużo obiecuje...

Sequel udanej, ale nie rewelacyjnej gry. Oczekiwania znów są bardzo duże.

Autor: Campari



Przebiegająca szata graficzna



Wyjątkowe lokacje



Intrygujące zagadki

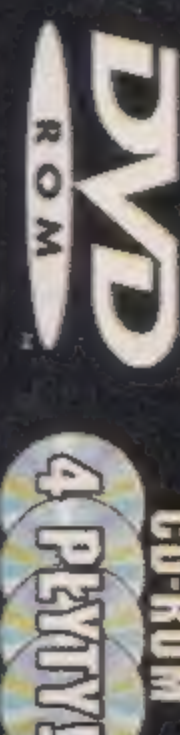


Mroczna tajemnica

ALIDA

GRAFIKALNA GRA PRZYGODOWA PEŁNA NIESAMOWITYCH ZAGADEK. ODKRYJ Tajemnicę ALIDY!

Gra dostępna w wersjach:



ALIDA to opowieść o czwórcie młodych ludzi, twórców niesamowitej konstrukcji - ALIDY. To niezwykle miejsce jest sztuczną wyspą w kształcie gitary o długości 330 metrów. W dodatku na tej gitarze można grać! Po latach wyspa staje się miejscem tajemniczych wydarzeń...

Zamówienia: tel. (17) 856 99 12, (17) 856 77 67
WWW.LKAVALON.COM



Ten gość wygląda trochę tak, jakby srak mu napał na zbroję...

B.O.S.

BET ON SOLDIER

Gdy wojna trwa osiemdziesiąt lat, nikt już nie pamięta, od czego się zaczęła. Grunt, że na siebie zarabia.

IRONSTORM

Deja vu?

Duża część ekipy robiącej BoS pracowała wcześniej nad Iron Storm (gra pojawiła się zresztą niedawno w Clicku). Był to FPS, którego akcja działa się w alternatywnej przeszłości. Fabuła opierała się na tym, że pierwsza wojna światowa trwała w najlepsze jeszcze w 1964 roku. Jak widać, inwencja autorów w wymyślaniu intryg jest mocno ograniczona.



Cicho tu... Za cicho.



Minister wojny ostrzega: palenie szkodzi.



Szybko! Pomyśl życzenie!

W Bet on Soldier, FPS-ie francuskiego studia Kylotonn, akcja dzieje się w alternatywnej przeszłości, w 1997 roku. Pierwsza wojna światowa trwa w najlepsze, ale układ geopolityczny się zmienił. Teraz są tylko dwie strony konfliktu: Stany Zjednoczone Europy Zachodniej i Koalicja Rosyjsko-Mongolska. O dziwo, **nie wiadomo tak naprawdę, kto jest zły, kto dobry i w ogóle o co chodzi w całej wojnie.** Tego m.in. będzie starał się dowiedzieć Nolan, cierpiący na amnezję (och, jak oryginalnie!) facet, którego nawiedzili tajemniczy ludzie z agencji BoS, twierdząc, że jest on ich starym znajomym. Niemal w tym samym czasie ktoś zamordował jego żonę. Bohater, nie mając nic do stracenia, postanowił zostać najemnikiem i wyjaśnić tajemnicę jej śmierci. Par-don, to oczywiście ty postanowiłeś.

BoS to gra nietypowa, chcąc połączyć ideę totalnej deathmatchowej rzeźni z elementami

W świecie BoS nie ma nic za darmo. Nawet broń musisz kupić sam.

mi taktycznymi oraz skromnym wątkiem ekonomicznym. Tytułowe „postaw na żołnierza” to nic innego jak forma nowoczesnych igrzysk, w których walczą ze sobą najemni gladiatorzy. Fabuła opiera się na kolejnych pojedynkach, w których stawiasz czoła setkom zwykłych najemników oraz tzw. mistrzom. Tych ostatnich jest czterdzieści, każdy obdarzony unikalną sztuczną inteligencją, uzbrojeniem i specjalnymi właściwościami (na przykład – nieprze-grzewający się mini-gun). Na szczęście mają również słabe punkty, o których zostaniesz poinformowany przed misją.

Żeby wziąć udział w walce, musisz wyłożyć pieniądze na „zakład”. Oczywiście najwięksi bossowie nie zechcą ruszyć palcem, aby pociągnąć za cyngiel, jeśli proponowana przez ciebie kwota będzie za niska. Między innymi z tego powodu kolejność wykonywanych misji nie będzie z góry ustalona. **Cała kam-**

pania single player opierać się ma na zakładach, wynajmowaniu pomocników wspierających cię w trakcie walki oraz odpowiednim zarządzaniu gotówką. W świecie BoS nie ma nic za darmo – przed każdą misją broń musisz kupić sobie sam.

Wybór arsenału ma być bardzo szeroki. W sumie będzie czterdzieści rodzajów narzędzi mordu, z czego połowę stanowić ma FPS-owy standard – noże, karabiny maszynowe, snajperki, zaś druga niekiedy bardzo nietypowe bronie. **Co powiesz na „wyrzutnię gazów”, dzięki której można wywołać u nawet ciężko opancerzonego wroga halucynacje (erm... co to za „gazy”? – Rednacz), czy na potężną latarkę zdolną go na chwilę oślepić?**

Prawdziwa zabawa zacznie się dopiero w trybie multiplayer. Dostępny będzie deathmatch i gra drużynowa. Pojawia się również bardzo popularne w wyda-

wanych ostatnio FPS-ach tzw. klasy postaci – aż osiem. Tryb multi nie będzie jednak podobny do innych hitowych gier, gdyż najważniejsze pozostaną

w nim pieniądze i zakłady między graczami. Nie zabraknie drabiny najlepszych – czyli w świecie gry najbogatszych – zawodników.

Potęgą silnika gry (Kt) opierać ma się na szybkości działania przy jednoczesnej dużej szczegółowości modeli. Bet on Soldier nie będzie wyglądał tak dobrze jak Doom 3, za to bez problemu **będzie można grać w 32 osoby naraz na otwartych przestrzeniach**, na co gra id nie pozwalała nawet na najlepszych maszynach. Ile jest prawdy w zapowiedziach twórców – przekonamy się już niedługo.

Bet on Soldier

Producent: Kylotonn

Dystrybutor PL: brak

<http://www.betonsoldier.com/>

Premiera: maj 2005

😊 dobra grafika • planowane stosunkowo niewielkie wymagania sprzętowe

☹️ czy zakłady pieniężne to na pewno dobry pomysł?

Ambitna próba stworzenia nowatorskiego FPS-a. Zapowiada się przełom w grach sieciowych?

grasz?

Spojrzenie na samolot startujący z pasa, na skrzydłach ma szachownice.

Powalczymy ciekawym sprzętem - np. takimi half-trackami.

Czy Churchill III sprosta Tygrysowi Królewskiemu? Ależ to będzie bitwa!

Mapy w nowym Codename: Panzers są bardzo szczegółowe.

CODENAME: PANZERS

PHASE TWO

Twórcy jednego z najlepszych RTS-ów ubiegłego roku poszli za ciosem i już na dniach dostaniemy do rąk Codename: Panzers, Phase Two. Czego można się spodziewać po Fazie Drugiej?

Rok temu Stormregion wybiło grę zatytułowaną Codename: Panzers, Phase One. Gra okazała się absolutnym przebojem, który w skostniały już nieco świat RTS-ów wniósł świeży powiew. Kolejna jej część ma wywołać jeszcze większe zamieszanie. Co będzie w niej nowego?

Przede wszystkim będą świeżutkie kampanie, m.in. aliantów i państw Osi. Pojawiają się też nowe postacie oraz narodowości. Ważną informacją dla graczy jest także to, że bitwy przeniosą się na nieznane z poprzedniej części areny. Tym razem działania wojenne będą toczyć się m.in. w Afryce, we Włoszech i na Bałkanach.

Zupełną nowością będzie walka w nocy. Co ciekawe, pojawi się opcja wyłączenia reflektorów czołgów i wozów bojowych. **Zaciemnione oddziały będą**

mogły niepostrzeżenie podejść wroga i wykorzystać element zaskoczenia. Misje zostały również dodatkowo skomplikowane. Dostaniemy więcej celów pobocznych, dzięki którym nasi żołnierze zyskają bonusowe doświadczenie (co przełoży się na statystyki jednostek). Zadania w poszczególnych etapach mają być również bardziej zróżnicowane, a rozgrywka będzie przechodzić od ofensywy do defensywy. Dowódca dostanie też porządną informację przed wyruszeniem w bój (co pozwoli lepiej określić, które jednostki należy wykorzystać do realizacji wyznaczonych celów).

Zupełną nowością będzie walka w nocy. Co ciekawe, pojawi się opcja wyłączenia reflektorów czołgów i wozów bojowych.

Graficznie CPPT nie zmieni się wiele, ale oczywiście pojawią się setki nowych budynków i obiektów, ponadto dostaniemy **ponad 20 nowych jednostek, m.in. czołg Crocodile, M3 Grant/Lee i Semovente Basotto.** Dla wielu graczy najważniejszą informacją będą jednak nowe opcje multiplayerowe, np. misje ze scenariuszem, które będzie można rozgrywać z przyjaciółmi. W CPPT pojawi się też edytor, pozwalający na tworzenie własnych map i modyfikowanie jednostek.

Świńskie kawałki

Panowie ze Stormregion zaczęli pracę dosłownie od podłożenia świnii. Ś.W.I.N.I.A. to trójwymiarowy RTS, który nieco przypomina Codename: Panzers, ale zamiast aliantów i Osi mamy tutaj... świnie i króliki!



General Żelazny Kiel wkroczył na ziemię pokojowo nastawionych królików i w 2 tygodnie zdobył stolicę kraju - Marchewkolandię.

zaatakowana przez Polaków w czasie II wojny światowej. Nadgorliwi obrońcy honoru narodowego nie zwrócili uwagi na wymowę całej gry ani kontekst w jakim pojawiały się niemieckie dokumenty, co wywołało kilkudniową burzę w mediach, ucieszonych atrakcyjnym kąskim w sezonie ogórkowym. Jak będzie teraz? Cóż, na jednym ze screenów z CPPT widać samolot z polskimi szachownicami na skrzydłach.

Codename: Panzers Phase Two

Producent: Stormregion
Dystrybutor PL: Cenega Poland
<http://www.panzers.com/>
Premiera: czerwiec 2005

Główna: RTS/taktyczna
walka w nocy i atakowanie zaskoczenia - to może naprawdę się udać!
czy uda się zachować klimat oryginału?

Drugie wejście świetnej gry strategiczno-taktycznej. Czy będzie jeszcze lepiej?

Misje w nocy mają wnieść nam na nowy poziom taktyki.

Poważna zmiana zapowiada się w samym założeniu rozgrywania etapów. W Fazie Drugiej mają pojawić się alternatywne ścieżki, które pozwolą nam ukończyć zadanie na wiele różnych sposobów. Wprowadzono również element przypadkowości, tzn. w tych samych misjach będziemy mieli odmiennych przeciwników.

Gra zapowiada się bardzo obiecująco, chociaż zapewne nie wywoła już takiej burzy w mediach jak poprzednio. Jeśli nie pamiętacie, przypomnę wam tylko, że to właśnie Codename: Panzers, Phase One było tą grą, w sprawie której polska ambasada w Berlinie wystosowała do strony niemieckiej list. Chodziło o to, że w kampanii niemieckiej gry pojawiały się dokumenty wzorowane na hitlerowskiej propagandzie, według której to Trzecia Rzesza została brutalnie

PC CD-ROM

Platynowa Kolekcja

GORĄCY TOWAR

Platynowa Kolekcja

TO SERIA STARANNIE WYSELEKCJONOWANYCH GIER KOMPUTEROWYCH.

ZNAJDZIESZ W NIEJ WYŁĄCZNIE REEDYCJE KULTOWYCH GIER
ORAZ PREMIERY NAJLEPSZYCH GIER,
KTÓRE DOTĄD NIE POJAWIŁY SIĘ POLSKIM RYNKU.

Platynowa Kolekcja

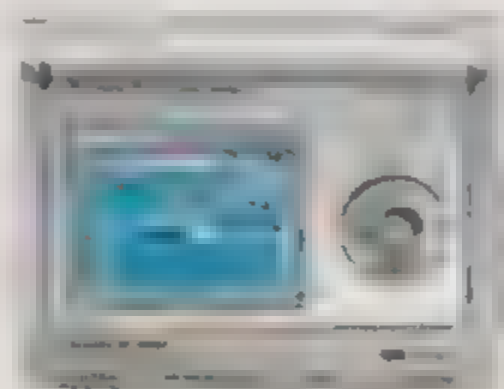
TO RÓWNIEŻ FANTASTYCZNA CENA: 59,90 PLN ZA KAŻDĄ GRĘ Z KOLEKCJI!

NIE TRĄĆ CZASU I PIENIĘDZY NA POSZUKIWANIA.
WYBIERZ JAKOŚĆ GWARANTOWANĄ PRZEZ CD PROJEKT.

Super konkurs!

KUP GRĘ Z NOWEJ SERII PLATYNOWA KOLEKCJA I WYGRAJ M.IN.:

- 1x ODTWARZACZ MP3 IRIVER IFP-999



- 10x ODTWARZACZ MP3 IRIVER IFP-180

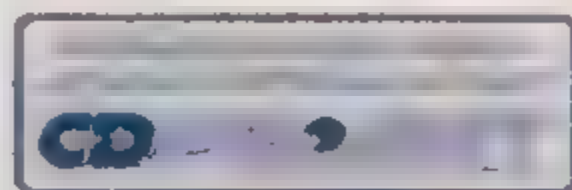


- 10x ROK GRANIA ZA DARMO

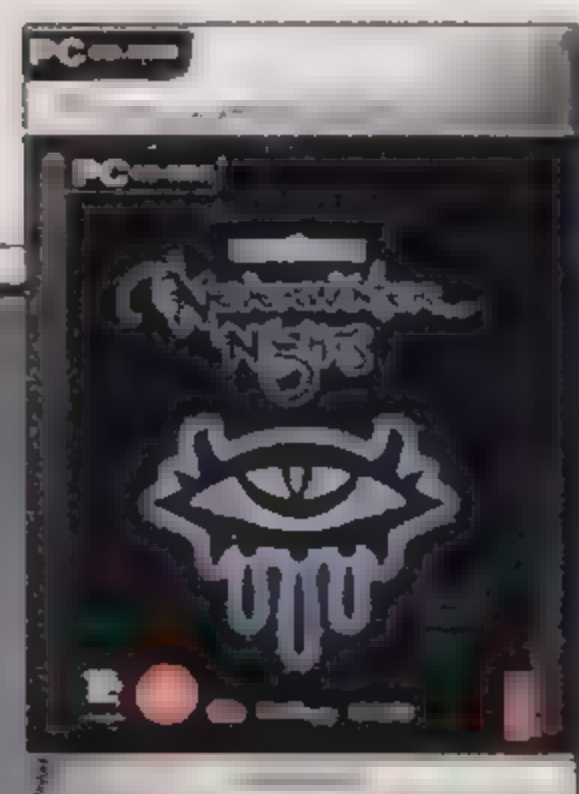
- 1000 GIER

SZCZEGÓŁY NA STRONIE: <http://platyna.cdprojekt.com>

odtwarzaczemp3.pl



17 MARCA W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ **NAPRAWDĘ GORĄCE GRY:**



Neverwinter Nights



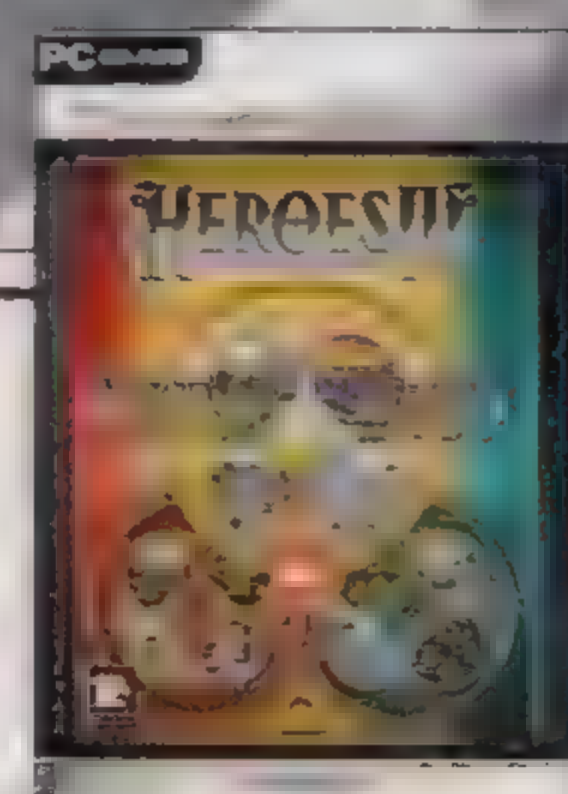
The Elder Scrolls III: Morrowind
z dodatkami Tribunal i Bloodmoon



Gothic II



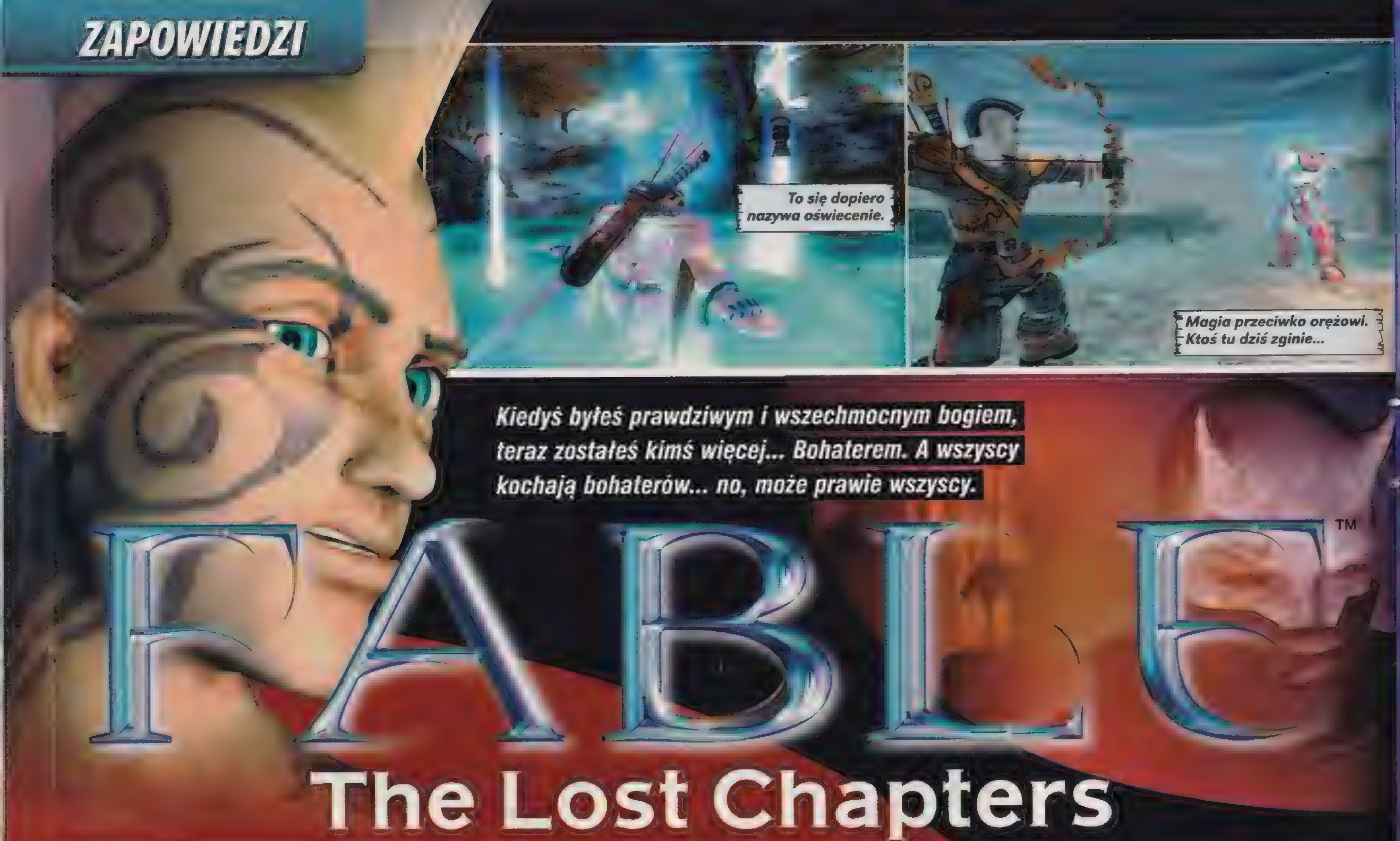
Silent Storm
z dodatkiem Sentinel's



Heroes of Might and Magic IV
z dodatkami The Gathering Storm
i Winds of War



The Settlers IV
z dodatkami Trojanie i Elixir
Mocy oraz Misje Dodatkowe



Kiedys byłeś prawdziwym i wszechmocnym bogiem, teraz zostałeś kimś więcej... Bohaterem. A wszyscy kochają bohaterów... no, może prawie wszyscy.

FABLE™

The Lost Chapters

Od premiery Fable na Xboxa większość maniaków straszyla Gatesa, że jeśli nie wprowadzi tej gry na PC, to skasują go w ciemnej uliczce. Najprawdopodobniej groźby podziałały, bo oto ten wspaniały RPG trafia na naszą platformę. Nie pozostało już dużo czasu do tego wydarzenia – niedużo przynajmniej w porównaniu z nieskończonością – więc radzę się solidnie najeść, wyimprezować i zacząć żegnać z przyjaciółmi i dziewczynami, bo jak tylko dostaniecie tę grę do rąk, długo ich nie zobaczycie.

Co jest takiego fascynującego w Fable? Ano – mówiąc szczerze – dosłownie wszystko. Kilka lat temu w Black & White byłeś bogiem, a teraz będziesz... bohaterem. Nie byle filmowym Conanem, ale prawdziwym bohaterem z krwi i kości. Oczywiście na owe bohaterstwo trzeba ciężko zapracować.

Zaczynasz jako mały kmiotek, którego ojciec był żywą legendą. Bohaterstwo

masz więc we krwi, tyle że... to na razie wszystko, co posiadasz. Jak się dalej los potoczy, zależy tylko i wyłącznie od ciebie. Możesz ratować kupców z rąk rabusiów, ale równie dobrze – sam ich wyrzynać. Wciąż będziesz bohaterem, tyle że mało lubianym. System rozwoju twojej postaci jest tak rozbudowany, że tro-

Możesz walczyć z bandziorami w ciemnych lasach, ale czy nie lepiej robić to publicznie, zbierając oklaski?

chę zajmie ci połapanie się w nim. Kształtowanie się współczynników i cech jest dość proste: rosną one w miarę sukcesu, a w razie porażki spadają. Nauka korzystania z broni też jest raczej banalna: by stać się mistrzem oręża, musisz się nim często posługiwać. Nieważne, czy jest to miecz, czy pogrzebacz – jeśli będziesz dużo walczyć, osiągniesz maestrię.

Nie to jednak jest głównym celem gry. **Jak każdemu bohaterowi, tak i tobie chodzi przede wszystkim o sławę. A na tę będziesz musiał harować ciężiej niż na wierzchowca bojowego.** Dużo zależy wszakże od metody twojej pracy. Możesz przecież wal-

czyć z bandziorami w ciemnych lasach, ale czy nie lepiej robić to publicznie, zbierając oklaski? Ale nim bardowie zaczną śpiewać o tobie pieśni, kobiety rzucą majciochy pod twoje nogi, a tłum nosić cię na rękach, będziesz musiał poznać tajniki... autoreklamy. Otóż przed wyprawą, która ma na celu rozprucie jakiejś przerośniętej jaszczurki czy uratowanie pięknej dziewczki, dobrze jest się trochę pochwalić. Jaki to ty nie jesteś super i że zrobisz to z palcem w... kieszeni. Możliwe, że staniesz się wielkim pośmiewiskiem, ale jeśli odniesiesz sukces, to pomnik gwarantowany.

Zadania znajdujesz w Pośredniaku Dla Bohaterów. **Nie musisz podejmować się każdego questu, ale ostrzegam: nie jesteś jedynym gościem, który dostanie zlecenie.** Odnaleźć „świętego Graala” pragną miliony.

Zaciekawiony? I słusznie, a to dopiero przedsmak zabawy. Nie powiedziałem jeszcze o możliwości ożenku i płodzenia bachorów, o dobieraniu stroju i fryzur, dzięki którym zdobywasz przydomki, czy o władaniu magią. Bo co to za radocha, jak wiesz już wszystko przed zakupem gry?

Fable: The Lost Chapters

Producent: Lionhead Studios

Dystrybutor PL: CD-Projekt

<http://www.microsoft.com/games/fable/>

Premiera: IV kwartał 2005

Platformy: PC

W zasadzie wszystko, co w niej jest

konsolowcy narzekają, że obiecwana swoboda jest tylko pozorna...

Takiego RPG jeszcze nie widziałem. Jak już go dostaniesz, świata poza nim nie wiesz. Ten wirtualny pochlebnie cię jak wielka gąbka.

Autor: Dawid „Dave” Muszyński



KAJKO I KOKOSZ

Szkola latania



SZKOŁA LATANIA TO GRA PLATFORMOWA 3D OPARTA NA KULTOWYM KOMIKSIE J. CHRISTY O PRZYGODACH DWÓCH DZIELNYCH WOTÓW.



- W GRZE ZNAJDZIESZ
- 9 ZRÓŻNICOWANYCH POZIOMÓW
 - 2 POSTACIE DO WYBORU
 - CIEKAWĄ FABULĘ
 - PIĘKNE, KOLOROWE LOKACJE
 - ŚWIETNĄ GRAFIKĘ 3D



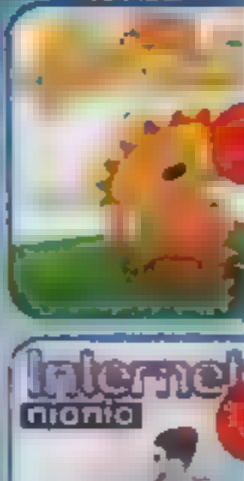
LATAJ!



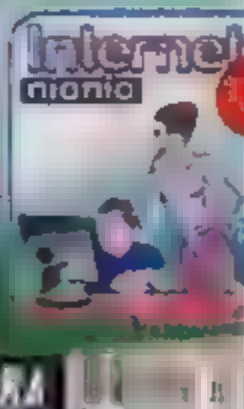
WWW.KAJKO.PLAY.PL



KAJKO I KOKOSZ
Szkola latania
PEŁNA WERSJA



SPIDI LITERKI
PEŁNA WERSJA



INTERNET NIANIA
PEŁNA WERSJA



KAJKO I KOKOSZ
Szkola latania
DELUXE



AQUA
DIGGER
3D
GRATIS!

29zł

19zł

**SZUKAJ
W SKLEPIE!**

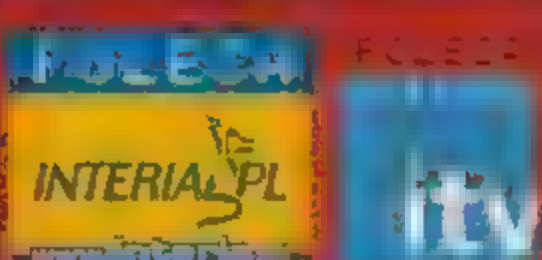
SZUKAJ W KIOSKU!



2CD

Zawiera pełne wersje:
MALUCH RACER 2
FIRE FIGHTER
PIRATE PLANET
INTERNET CLEANER 2005
FIREWALL PRO 2005

Max Gama 3-4/2005



19zł

**SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!**



1CD

Pełne wersje:

PC OPTIMIZER 2005
TWOJA FAKTORIA 2005
SZACHY LICHES PL
MALUCH ILY DEMO
PC ANY DALEN 2005
KLAPARTY I PRZESTYNNY
I inni

4zł

KOMPUTER CD 2-3/2005

**SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!**

44 pełne wersje!



4zł

Płyta AUDIO - 12 kawałków!
BOLDY CLUB TRAXX



Nowa eXtra Klasyka to najlepsza seria gier komputerowych w Polsce.

Nowa eXtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

ŁYKAJ TYLKO NAJLEPSZE GRY!

21 kwietnia w serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz 6 nowych tytułów



Europa Universalis:
Mroczne Wiek



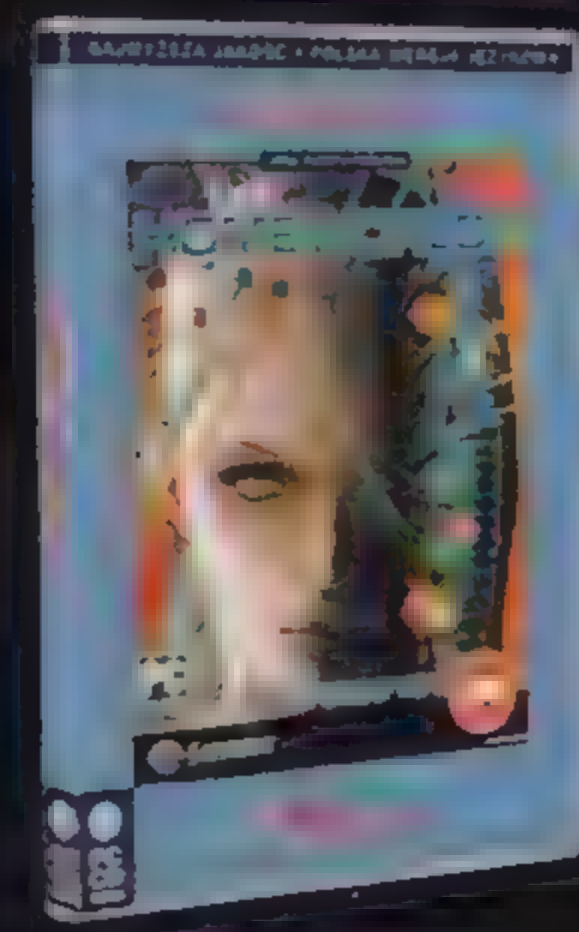
Spellforce:
Złota Edycja



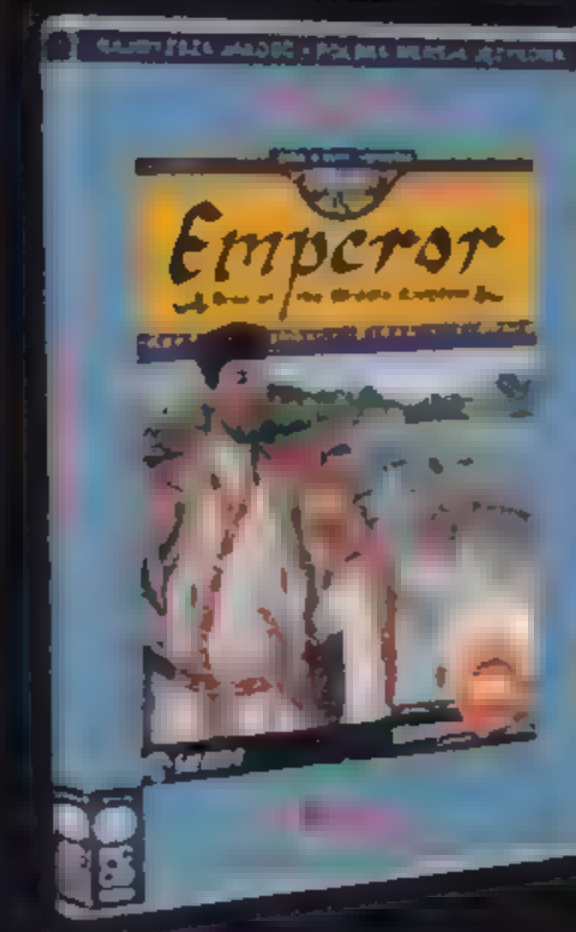
Ghost Master



Worms 3D



Homeworld 2



Cesarz: Narodziny
Państwa Środka

WYKŁADNA DYSTYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

19⁹⁹

KONKURS - POŻERACZE KLASYKI

Kupuj gry z serii Nowa eXtra Klasyka i tyknij fantastyczne nagrody



o łącznej wartości ponad
60.000 PLN

• **10x monitor EIZO 17" - FlexScan L578 (MultiEdge III)**

- całkowity czas reakcji matrycy 16 ms (pośredni 12 ms)
- kontrast 1000:1
- czujnik poziomego oświetlenia
- C-Booster - zaawansowane funkcje kontroli obrazu
- 5 lat gwarancji

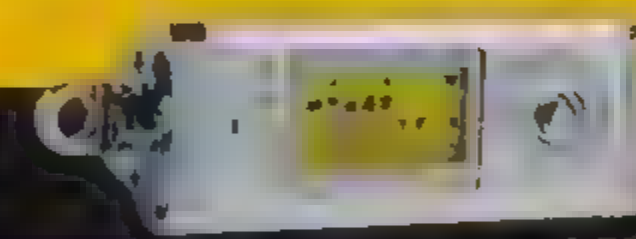
• **5x dysk zewnętrzny ARDATA 2,5" 40 GB 5400 rpm**



• **5x nagrywarka zewnętrzna DVD ARDATA slim 8x +/- double layer**



• **20x Odtwarzacz MP3 iriver iFP-180**



• **10x kierownica Apollo RW-5000**



• **10x pad bezprzewodowy Apollo Dual Impact GP-5222**



• **10x głośniki Apollo Multimedia AS-2380**



• **10x gra World of WarCraft**



• **20 zestawów doskonałych gier**

Kupiłeś grę z serii Nowa eXtra Klasyka? Wygrałeś gwarantowaną nagrodę niespodziankę!

Szczegóły konkursu znajdziesz na stronie nxk.cdprojekt.info/konkurs.

Konkurs trwa od 21 kwietnia do 30 czerwca 2005 r.

Konkurs SMS Punisher

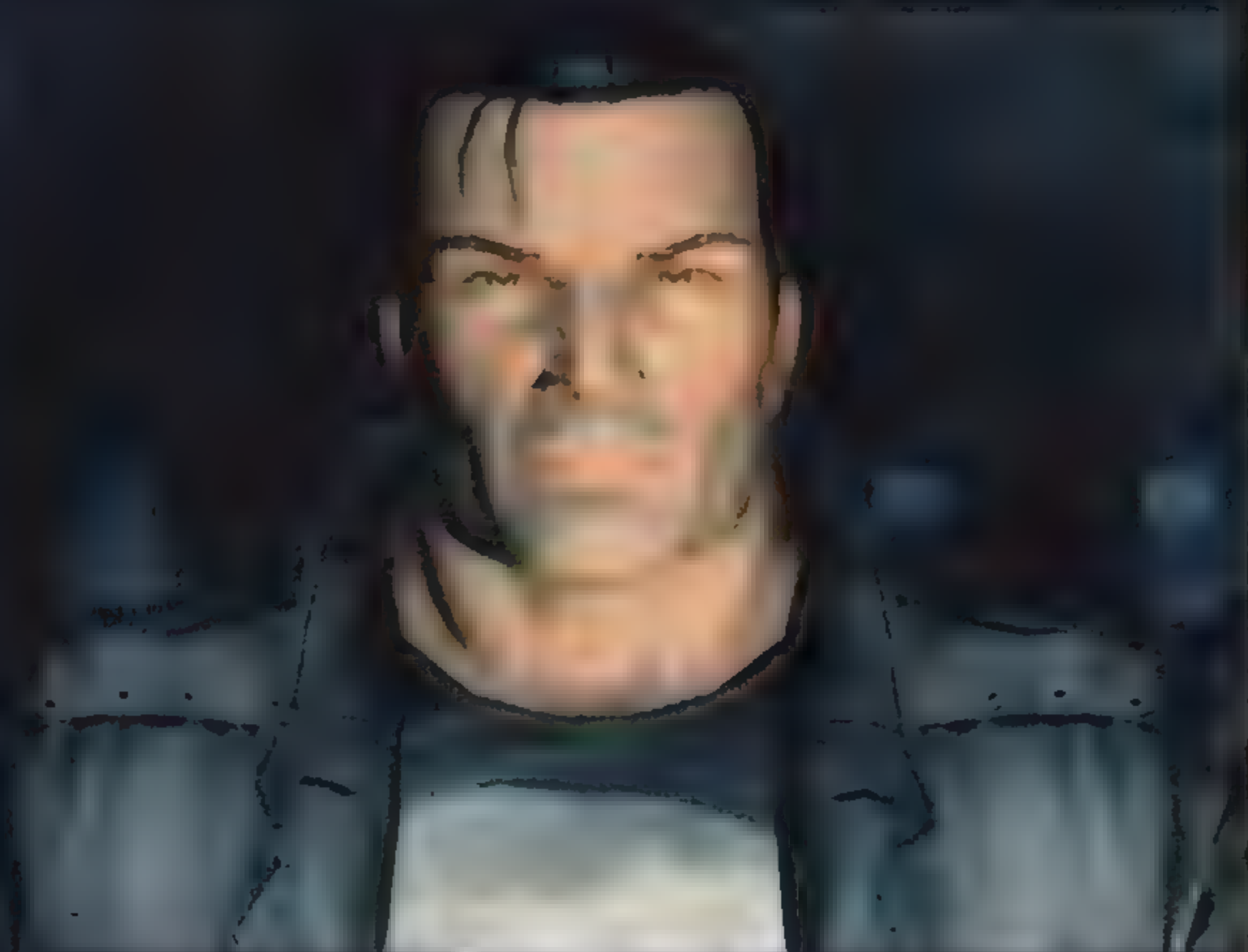


Do wygrania 15 gier
The Punisher

Aby je wygrać, wystarczy
odpowiedzieć na proste pytanie
konkursowe:

Jaki jest znak rozpoznawczy
Punishera?

- A. Bukiet kwiatów
- B. Trupia czaszka
- C. Duża, czerwona literka P



Odpowiedź wpisz według schematu:
CL.PN.X, gdzie **X**
to prawidłowa odpowiedź
na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer **71641**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto
(1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

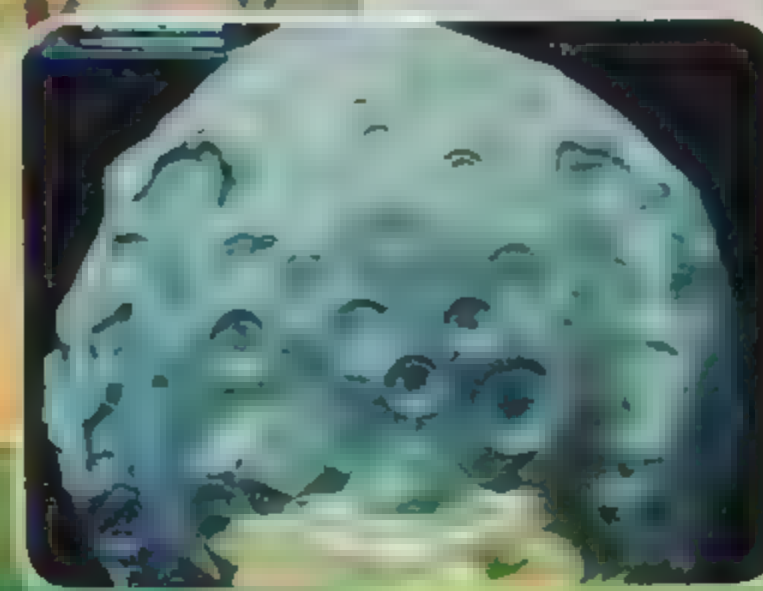
FUNDATOREM NAGRÓD JEST

CD PROJEKT

Ambicje Spore

Will Wright, twórca m.in. serii Sim City i The Sims, ogłosił na zakończonej niedawno imprezie Game Developers Conference 2005 nowy tytuł, nad którym już od pewnego czasu pracuje. Gra ta będzie nosiła nazwę Spore i zapowiada się na najbardziej ambitny projekt w historii gier komputerowych. Spore ma przedstawiać rozwój świata od jednokomórkowych organizmów aż po podbój kosmosu. Ten ogromny przedział czasu podzielony zostanie na fazy-epoki, a każdą

z nich reprezentował będzie inny rodzaj rozgrywki. Etapy początkowe to gra w stylu rozbudowanego Pac-Mana, epoka plemienna ma przypominać Populouisa, całość ma zaś zamykać strategia w stylu Galactic Civilizations. Ufff!!! Ambitne zamierzenie, biorąc jednak pod uwagę nazwisko twórcy Spore, być może uda się je zrealizować.



To ser czy ziemia?

www.maxis.com

Premiery Ubisoft

W dość nieoczekiwany sposób, na dwa miesiące przed targami E3, na których zazwyczaj miały miejsce tego typu oświadczenia, koncern Ubisoft ogłosił swoje plany wydawnicze na rok 2005. Oprócz wielu gier przygotowywanych wyłącznie na konsole (w tym także na nową, przenośną platformę Sony PSP i Nintendo DS), pojawiło się również sporo tytułów PC-owych.

Potwierdziły się m.in. wcześniejsze doniesienia o bliźniaczej wersji Rainbow Six: Lockdown, która ukaże się równocześnie z konsolowymi, czyli jeszcze w kwietniu. W drugim kwartale roku spodziewać się możemy dodatku do nowej części Settlers, piątej części Mysta (z groźnie brzmiącym podtytułem: End of Ages) oraz mieszanki strzelanki i samochodówki 187 Ride or Die.

Trzeci kwartał roku to przede wszystkim kontynuacja Brothers in Arms oraz dodatek do fenomenalnej gry



HoM&M V - nam się podoba!

Far Cry. Co ciekawe, na ten sam okres zapowiadana jest gra Tom Clancy's Ghost Recon 3 - problem w tym, że PC-owa edycja drugiej części tego taktycznego shootera w niewyjasniony sposób zniknęła z planów wydawniczych Ubisoftu. Interesująco zapowiada się gra bazująca na licencji filmu King Kong Petera Jacksona oraz oczywiście trzecia część Prince of Persia o wciąż nieznanym podtytule.

Tuż przed gwiazdka do sprzedaży mają trafić: Silent Hunter IV, długo oczekiwany "Hiroshi", czyli Heroes of Might & Magic V, a także nowy Splinter Cell, roboczo zatytułowany Killing Day.

Wiecej na temat tych tytułów przeczytacie w kolejnym numerze. Clicka

mamy w planach odwiedzić w połowie kwietnia europejską siedzibę Ubisoftu!

www.ubisoft.com

Krótko i szybko

Worms 4: Totalna Rozwółka

CD-Projekt, lokalny dystrybutor nowej części kultowej serii gier o robakach, ujawnił jej polski podtytuł oraz wygląd pudełka. Worms 4 zatytułowany będzie Totalna Rozwółka i pojawi się na półkach sklepowych jeszcze w maju.

Robale znów dymią!



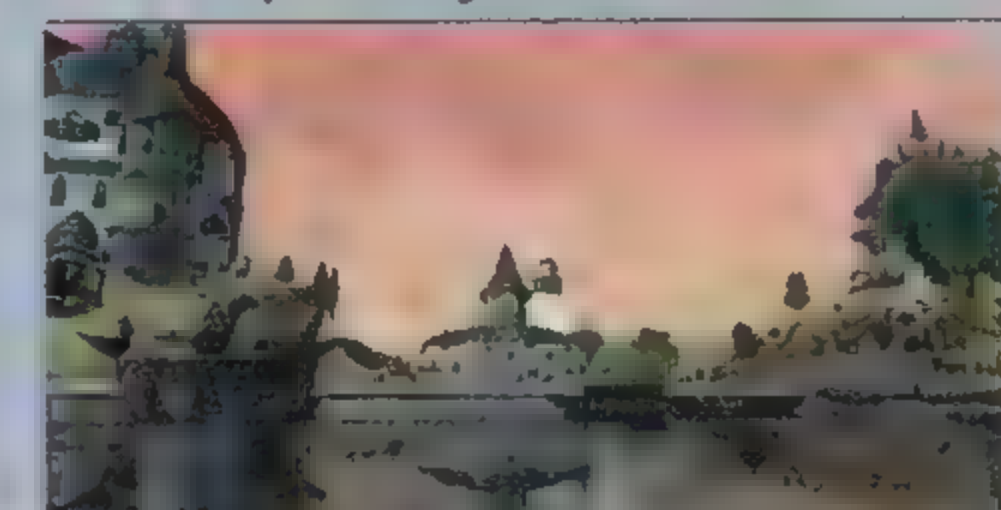
Komórkowy Doom

Guru programistów gier, John Carmack z id Software, ogłosił, że jego kolejna gra zostanie przygotowana z myślą o... telefonach komórkowych. Będzie to Doom-RPG, a więc połączenie Doom z Bard's Tale (to słowa samego Carmacka). Projekt wyda firma Jamdat, potentat gier komórkowych, a w pracach twórcę Doom wesprze zespół Fountainhead Studios.



Władca Pierścieni z Turbiny

Firma Turbine, twórca m.in. Asheron's Call, zdobyła pełne prawa do stworzenia gry typu MMORPG osadzonej w świecie prozy J.R.R. Tolkiena. W chwili obecnej przygotowywany jest projekt o nazwie Middle-Earth Online, który trafi do sprzedaży w 2006 roku!



Zagraj z Wookiees

Niestety, wszystko wskazuje na to, że PeCarrowa nie mają co liczyć na grę bezpośrednio związaną z najnowszym epizodem Gwiezdnych Wojen, który trafi do kin w połowie maja. Podczas gdy posiadacze PS2 i Xboxów będą pojedynkować się mieczami świetlnymi w zapowiadanej tylko na te platformy grze *Revenge of the Sith*, my możemy co najwyżej zainwestować w dodatek do

onlineowego RPG o Star Wars Galaxies, noszący podtytuł Episode III: Rage of the Wookiees. Najważniejsze nowości tego rozszerzenia to nowa planeta, Kashyyyk, miejsce, z którego pochodzą futrzane Wookiees, oraz możliwość zarabiania pieniędzy na wydobywaniu surowców z dryfujących w przestrzeni kosmicznej asteroid. Rage of the Wookiees będzie można pobrać z serwerów producenta od 5 maja.



Nocne życie Simsów

Można się było tego spodziewać – ledwo zdążyliśmy zagrać w pierwszy dodatek do The Sims 2, a Electronic Arts już zapowiada kolejne. Na pierwszy ogień idzie Nightlife, czyli symulacja tego, co komputerowe ludziki robią w nocy. Spieg? Nie – boją się na mieście! W dodatku pojawi się nowa, imprezowa dzielnica, pełna klubów nocnych, dyskotek i pubów, a wraz z nią niedostępne wcześniej przedmioty, ubranka i animacje. Więcej szczegółów na temat drugiego rozszerzenia do The Sims 2 poznamy na targach E3, w tym samym mniej więcej czasie ogłoszona zostanie polska nazwa dodatku – my stawiamy na „Nocne Życie”.



Konkurs SMS!

0.125 0.25 0.5 1 2 4 8 16 32 64 128 256 512 1024 2048 4096 8192 16384 32768 65536 131072 262144 524288 1048576 2097152 4194304 8388608 16777216 33554432 67108864 134217728 268435456 536870912 1073741824 2147483648 4294967296 8589934592 17179869184 34359738368 68719476736 137438953472 274877906944 549755813888 1099511627776 2199023255552 4398046511104 8796093022208 17592186044416 35184372088832 70368744177664 140737488355328 281474976710656 562949953421312 1125899906842624 2251799813685248 4503599627370496 9007199254740992 18014398509481984 36028797018963968 72057594037927936 144115188075855872 288230376151711744 576460752303423488 1152921504606846976 2305843009213693952 4611686018427387904 9223372036854775808 18446744073709551616 36893488147419103232 73786976294838206464 147573952589676412928 295147905179352825856 590295810358705651712 1180591620717411303424 2361183241434822606848 4722366482869645213696 9444732965739290427392 18889465931478580854784 37778931862957161709568 75557863725914323419136 151115727451828646838272 302231454903657293676544 604462909807314587353088 1208925819614629174706176 2417851639229258349412352 4835703278458516698824704 9671406556917033397649408 19342813113834066795298816 38685626227668133590597632 77371252455336267181195264 154742504910672534362390528 309485009821345068724781056 618970019642690137449562112 1237940039285380274899124224 2475880078570760549798248448 4951760157141521099596496896 9903520314283042199192993792 19807040628566084398385987584 39614081257132168796771975168 79228162514264337593543950336 158456325028528675187087900672 316912650057057350374175801344 633825300114114700748351602688 1267650600228229401496703205376 2535301200456458802993406410752 5070602400912917605986812821504 10141204801825835211973625643008 20282409603651670423947251286016 40564819207303340847894502572032 81129638414606681695789005144064 162259276829213363391578010288128 324518553658426726783156020576256 649037107316853453566312041152512 1298074214633706907132624082305024 2596148429267413814265248164610048 5192296858534827628530496329220096 10384593717069655257060992658440192 20769187434139310514121985316880384 41538374868278621028243970633760768 83076749736557242056487941267521536 166153499473114484112975882535043072 332306998946228968225951765070086144 664613997892457936451903530140172288 1329227995784915872903807060280344576 2658455991569831745807614120560689152 5316911983139663491615228241121378304 10633823966279326983230456482242756608 21267647932558653966460912964485513216 42535295865117307932921825928971026432 85070591730234615865843651857942052864 170141183460469231731687303715884105728 340282366920938463463374607431768211456 680564733841876926926749214863536422912 1361129467683753853853498429727072845824 2722258935367507707706996859454145691648 5444517870735015415413993718908291383296 10889035741470030830827987437816582766592 21778071482940061661655974875633165533184 43556142965880123323311949751266331066368 87112285931760246646623899502532662132736 174224571863520493293247799005065324265472 348449143727040986586495598010130648530944 696898287454081973172991196020261297061888 1393796574908163946345982392040522594123776 2787593149816327892691964784081045188247552 5575186299632655785383929568162090376495104 11150372599265311570767859136324180752990208 22300745198530623141535718272648361505980416 44601490397061246283071436545296723011960832 89202980794122492566142873090593446023921664 178405961588244985132285746181186892047843328 356811923176489970264571492362373784095686656 713623846352979940529142984724747568191373312 1427247692705959881058285969449495136382746624 2854495385411919762116571938898990272765493248 5708990770823839524233143877797980545530986496 11417981541647679048466287755595961091061972992 22835963083295358096932575511191922182123945984 45671926166590716193865151022383844364247891968 91343852333181432387730302044767688728495783936 182687704666362864775460604089535377456991567872 365375409332725729550921208179070754913983135744 730750818665451459101842416358141509827966271488 146150163

A. No Suddish
B. No Rybach

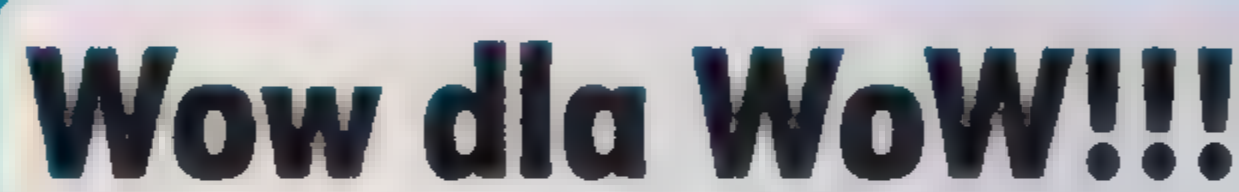
CL.EA.X, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Fundatorem nagród jest EA

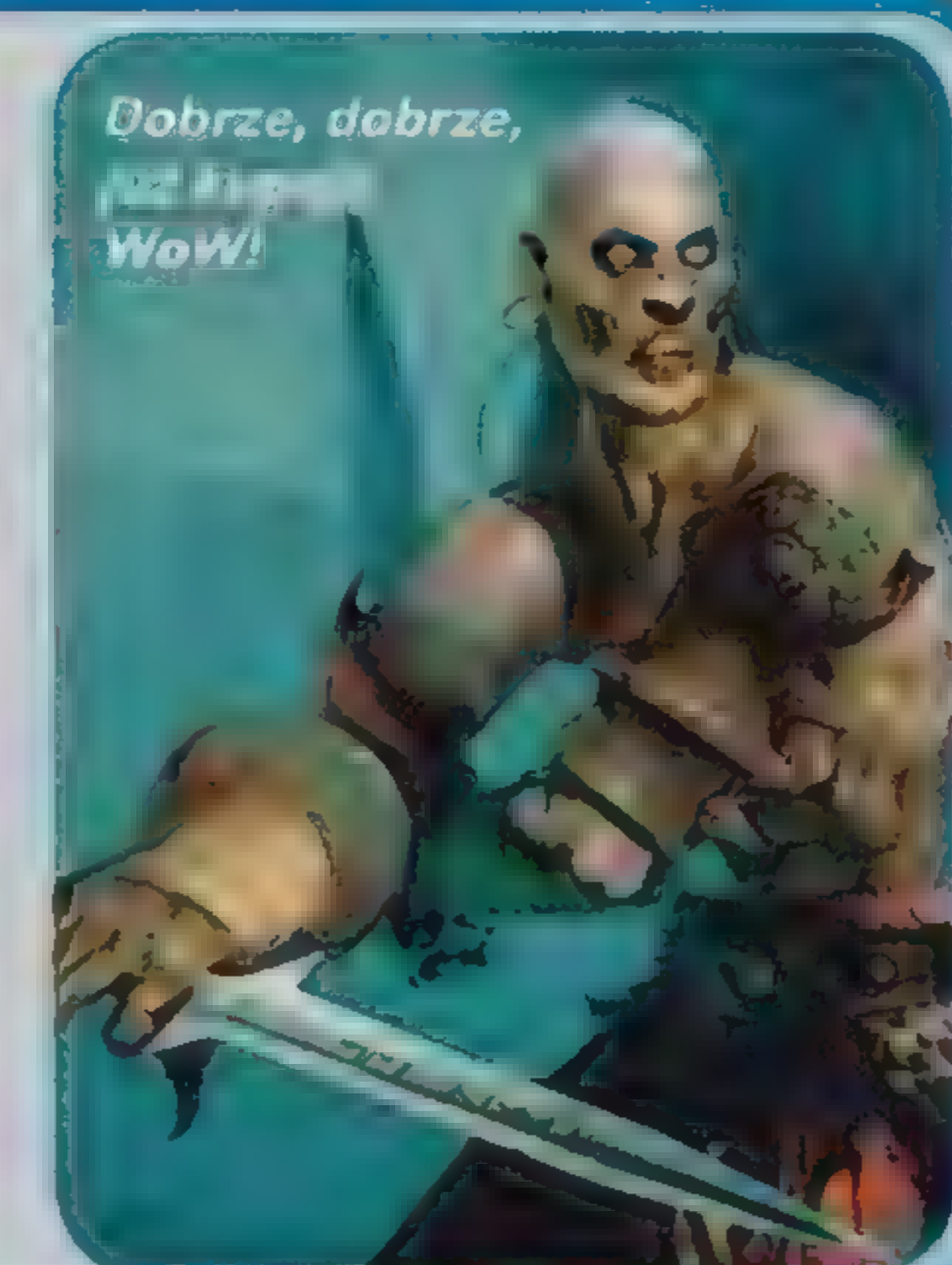


Pancerni w akcji

Po zręcznościowych symulatorach lotu (Secret Weapons of Luftwaffe) przyszedł czas na zręcznościowe symulatory broni pancernej. Taką właśnie produkcję szuka nam firma JoWood – będzie to kontynuacja ich dużo bardziej poważnego symulatora Panzer Elite, który tym razem otrzyma podtytuł Action. Gra będzie składała się z trzech kampanii, przeznaczonych kolejno dla wojsk Trzeciej Rzeszy, Związku Radzieckiego i Stanów Zjednoczonych. Wraz z nimi, siadając za sterami 15 różnych maszyn, przemierzmy większość frontów II wojny światowej, zaczynając od inwazji na Polskę, przez Stalingrad i Ardeny, aż po oblężenie Berlina. Premiera Panzer Elite Action najprawdopodobniej już po wakacjach!



Skala sukcesu, jaki odniosła sieciowa gra RPG World of Warcraft, przerosła chyba nawet oczekiwania jej twórców. Od dnia jej premiery na serwerach firmy zarejestrowało się ponad półtora miliona użytkowników. To rekord, ale nie jedyny związany z tą grą. Kolejny dotyczy liczby graczy podłączonych do serwerów w jednym czasie – w pewnym momencie ich liczba na całym świecie (dokładniej w Północnej Ameryce, Korei i Europie) przekroczyła 500 tysięcy. Wszystko wskazuje na to, że dobra passa szybko się nie skończy, bo Blizzard szykuje się już do wydania gry w Chinach i na Tajwanie.

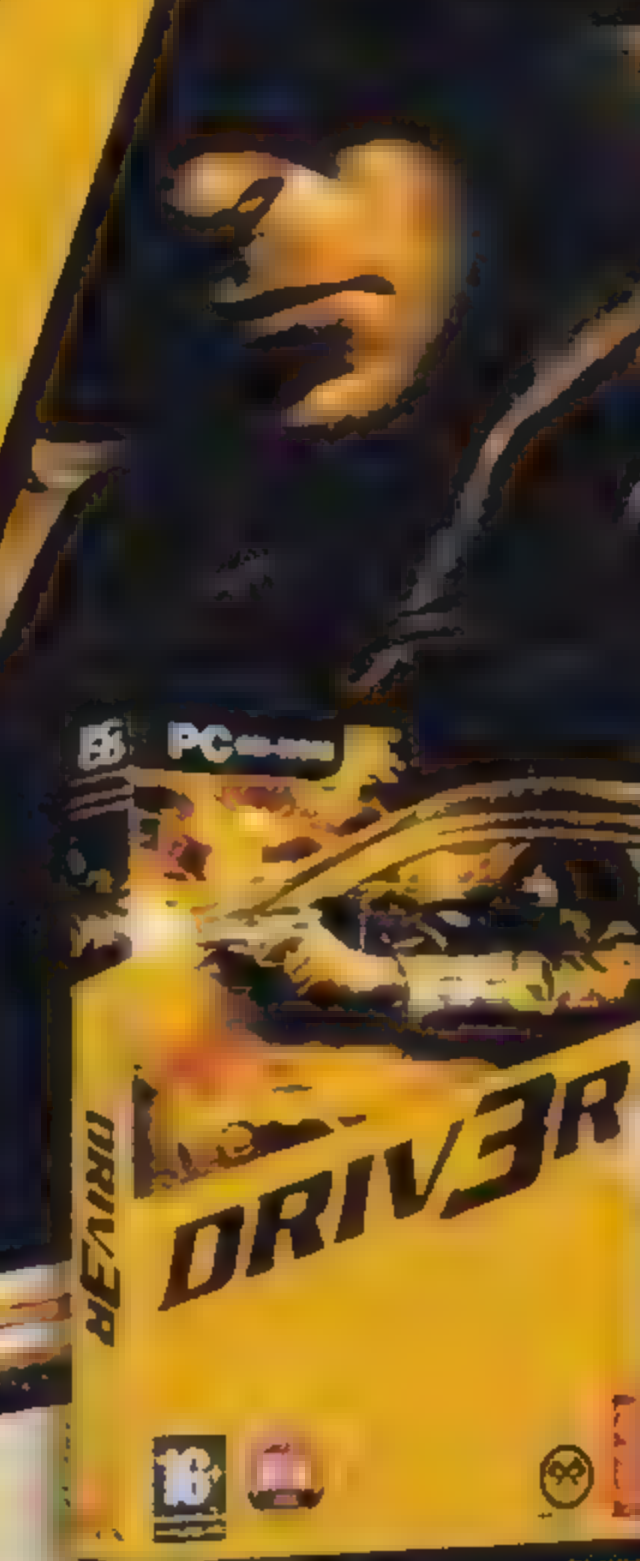


DRIVER

DODATKOWO W PREZENCIE PIERWSZA CZĘŚĆ GRY DRIVER!

**JEDNA
Z NAJBARDZIEJ
OCZEKIWANYCH
GIER AKCJI!
TERAZ
W WERSJI PC!**

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY



6CD

**PC
CD
ROM**

Investition.2

CD 2



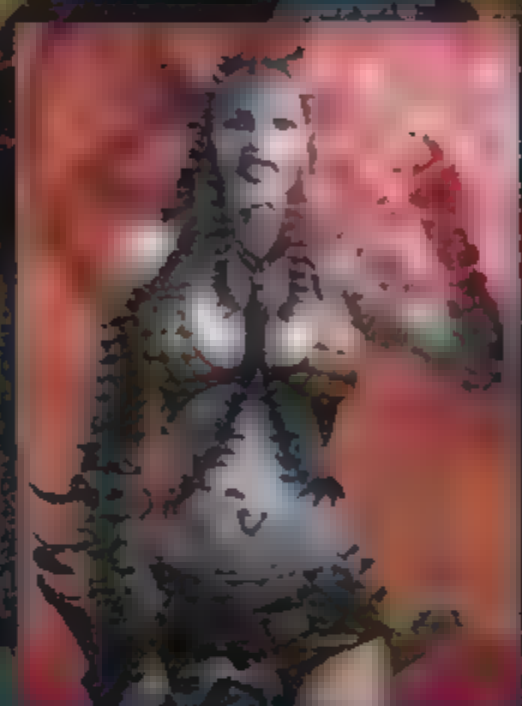
Londyn z piekła rodem

FloodRayne, przebojowa gra akcji z seksowną dhampirzycą (krzyżówką człowieka i wampira) zdobyła niemałą popularność – w chwili obecnej przygotowany jest w Hollywood film z tą postacią, w którym tytułową rolę zagra atrakcyjna Kristanna Loken znana z Terminatora 3. Tymczasem pojawiło się kilka nowych informacji dotyczących PC-owej wersji drugiej części gry. W BloodRayne 2 zobaczymy nowy, bardziej złożony system walki (m.in. będzie można wykorzystywać w walce elementy otoczenia), poprawił się także motion-capture i model fizyki. Producent gry, firma Termina Reality, obiecuje również ponad 30 kombinacji ciosów, 12 zabójczych uderzeń fatality, nowy system zbierania doświadczenia, a także...



Wszystkie te elementy będą dostępne w modyfikacji, łącząc je z różnymi artefaktami. Gra będzie ob-

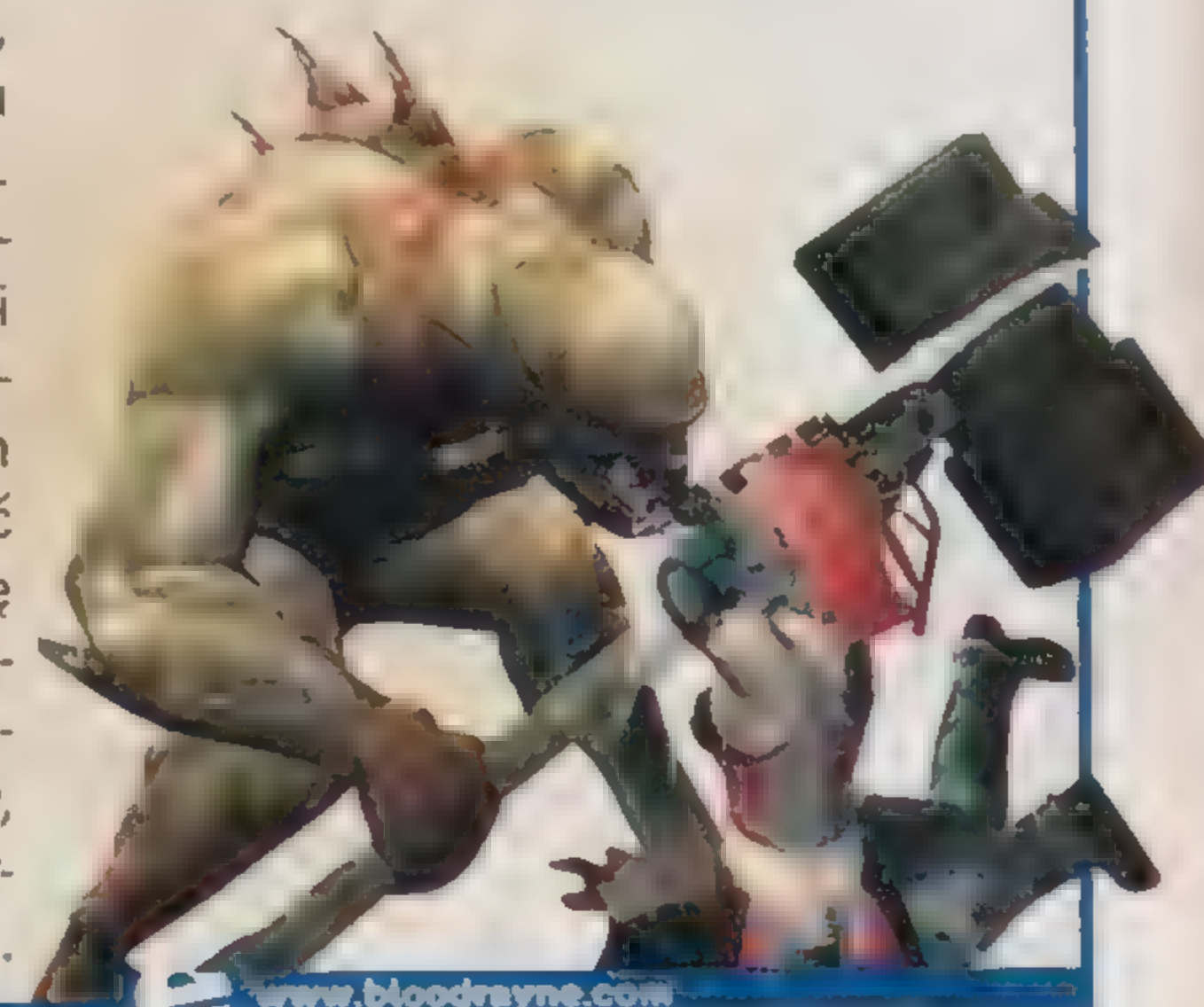
slugiwać multiplayera, maksymalnie do 32 graczy, przede wszystkim współdziałających ze sobą w trybie co-op. Co ciekawe, firma wspominała także o planowanych już teraz kolejnych częściach gry, z akcją osadzoną w Las Vegas i Rzymie.



BloodRayne na dwóch kółkach

BloodRayne, przebojowa gra akcji z seksowną dhampirzycą (krzyżówką człowieka i wampira) zdobyła niemałą popularność – w chwili obecnej przygotowany jest w Hollywood film z tą postacią, w którym tytułową rolę zagra atrakcyjna Kristanna Loken znana z Terminatora 3. Tymczasem pojawiło się kilka nowych informacji dotyczących PC-owej wersji drugiej części gry. W BloodRayne 2 zobaczymy nowy, bardziej złożony system walki (m.in. będzie można wykorzystywać w walce elementy otoczenia), poprawił się także motion-capture i model fizyki. Producent gry, firma Termina Reality, obiecuje również ponad 30 kombinacji ciosów, 12 zabójczych uderzeń fatality, nowy system zbierania doświadczenia, a także...

pościgi i walkę na motocyklach. Premiera gry na Zachodzie przewidywana jest na koniec maja, u nas pojawi się ona najpewniej w pierwszej połowie czerwca.



www.bloodrayne.com

Dekada QuakeCon

Organizatorzy QuakeCon ogłosili szczegóły dotyczące tegorocznej edycji tej prestiżowej imprezy, która w tym roku organizowana będzie już po raz 10. Jubileuszowy QuakeCon odbędzie się w dniach 11-14 sierpnia w miasteczku Grapevine w stanie Texas. Chęć udziału zgłosić może każdy – rejestracja na stronie internetowej organizatorów rozpocznie się w piątek 15 kwietnia. Gry, w których rozgrywane będą wirtualne pojedynki to wyłącznie produkcje id Software, czyli Quake, Quake II, Quake III Arena, Quake III: Team Arena, Return to Castle Wolfenstein i Doom 3. Najprawdopodobniej podczas imprezy prezentowany będzie również Quake IV.

Organizatorzy oczekują, że tegoroczna impreza przyciągnie rekordową liczbę gości. Przypomnijmy, że w zesz-

łym roku odwiedziło ją ponad 6 tysięcy osób. Todd Hollenshead z id Software powiedział: „Czeka nas najlepsza impreza minionego dziesięciolecia i chciałbym, żeby wszyscy fani naszych gier tam byli”. Cóż – łatwiej powiedzieć, niż zrobić...



www.quakecon.org

Zostań Neo

W końcu coś, na co czekali fani pop-kulturowego fenomenu, jakim stały się filmy i postacie związane z filmową trylogią Matrix. Szukuje się pierwsza gra, w której wcielimy się w samego Neo, zbawcę ludzkości ciemzonej przez maszyny. Będzie ona zatytułowana Matrix: Path of Neo, a pracuje nad nią studio Shiny, znane przede wszystkim z takich produkcji jak Messiah czy Enter The Matrix. Niestety, zanim uratujemy świat przed maszynami, musimy uzbroić się w cierpliwość – premiera gry zapowiadana jest dopiero na czwarty kwartał 2005 roku.

TOP-13

LISTA PRZEBOJÓW

1 Gothic II: Noc Kruka

241



2 Warcraft III

010



3 Diablo II

008



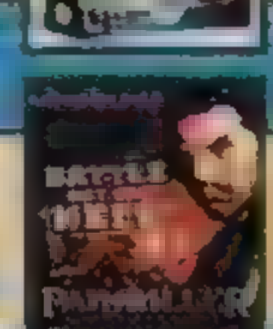
4 NFS: Underground 2

209



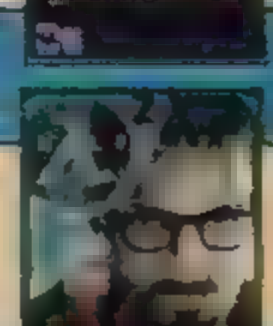
5 Painkiller: Battle Out of Hell

239



6 Half-Life 2

223



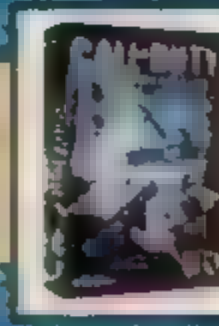
7 Spellforce: The Order of Dawn

169



8 Call of Duty: United Offensive

210



9 Rome: Total War

204



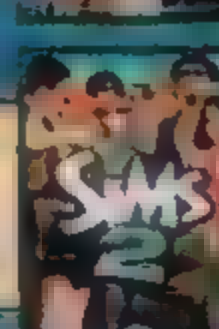
10 LOTR: Battle for Middle-Earth

224



11 The Sims 2

204



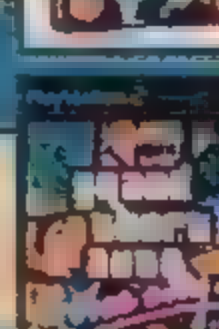
12 Sid Meier's Pirates

233



13 GTA Vice City

025



248 SW: Knights of the Old Republic

239 Settlers V

213 SW: Battlefront

034 Morrowind

240 The Punisher

206 FIFA 2005

230 Rollercoaster Tycoon 3

255 Brothers in Arms

249 Sudden Strike: Resource War

242 Hearts of Iron 2

235 Everquest 2

250 S.W.A.T. 4

256 SW: Republic Commando

216 Armies of Exigo

243 Scrapland

Dungeon Siege II w czerwcu!

Według ostatnich doniesień, Dungeon Siege II, jedna z najbardziej oczekiwanych gier RPG, ukaże się jednak w czerwcu. Kontynuacja przeboju sprzed dwóch lat przyniesie wiele zmian, m.in. nowy system rozwijania umiejętności drużyny, zestaw unikalnych mocy dla każdej z klas postaci, kilka nowych zwierząt pociagowych oraz przede wszystkim mocno unowocześniony engine graficzny. Czekamy!



Legenda Tomb Raidera

Są informacje na temat kolejnej części Tomb Raidera! Już wcześniej wieliśmy, że nową część gry przygotowuje studio Crystal Dynamics. Teraz jednak potwierdzono, że w pracach uczestniczy również Toby Gard, twórca Lary Croft.

To właśnie on zdradził kilka szczegółów dotyczących nowego wyglądu bohaterki gry. Po pierwsze – jej biust wróci do normalnych rozmiarów, po drugie – Lara będzie teraz starsza.



Wiemy też co nieco o samej rozgrywce – seria powraca do zręcznościowego modelu rozgrywki, dzięki któremu zdobyła tak wielką popularność. Oznacza to, że nie należy spodziewać się fragmentów przygodowych, podobnych do poziomów Angel of Darkness rozgrywanych w Paryżu.

Drobne innowacje to m.in. fakt, iż zbierane przez Larę przedmioty będą teraz widoczne, przytwierdzone do jej pasa lub chowane w plecaku. Być może w grze pojawi się także doradca Lary, który będzie prowadził ją przez kolejne poziomy, korzystając z nadajników radiowych – podobnie jak w grach z serii Splinter Cell.

Przed wszystkim poznaliśmy również pełny tytuł nowej gry – Tomb Raider: Legend. Niestety na kolejne informacje nie możemy liczyć zbyt szybko – Eidos zapowiedział, że Lara Croft nie pojawi się na tegorocznych targach E3.

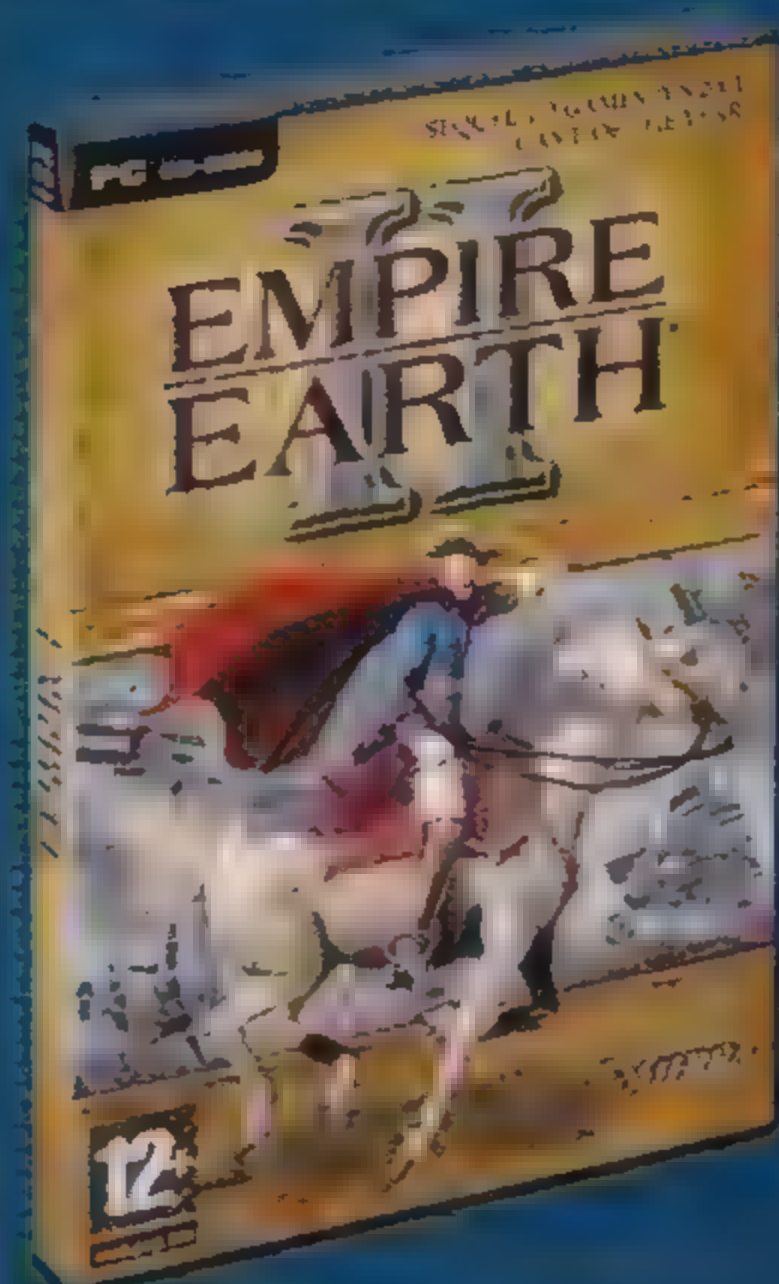
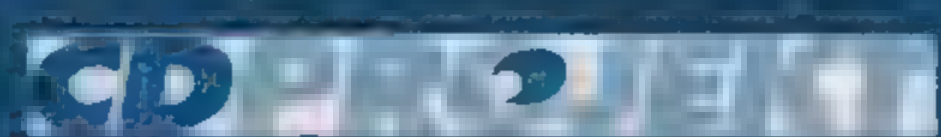
www.eidos.com

Głosuj SMS-em • Wygraj nagrodę

- | | | |
|-----|------------------------------------|------|
| 225 | NBA 2005 | |
| 226 | Prince of Persia 2 | |
| 257 | Empire Earth II | |
| 236 | Chronicles of Riddick | |
| 227 | Vampire the Masquerade: Bloodlines | |
| 258 | Splinter Cell: Chaos Theory | |
| 251 | Playboy: The Mansion | |
| 218 | NHL 2005 | |
| 252 | Black Mirror | |
| 254 | Fallout 2 | |
| 259 | Kozacy II: Napoleońskie boje | NOWA |
| 245 | Evil Genius | |
| 212 | MOH: Pacific Assault | |
| 260 | Project Snowblind | NOWA |
| 261 | Silent Hunter III | NOWA |

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL (zamiast # podaj przypisany grze numer, jest w czarnym polu). Możesz też przysłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu IP. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl.

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę Empire Earth II ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!

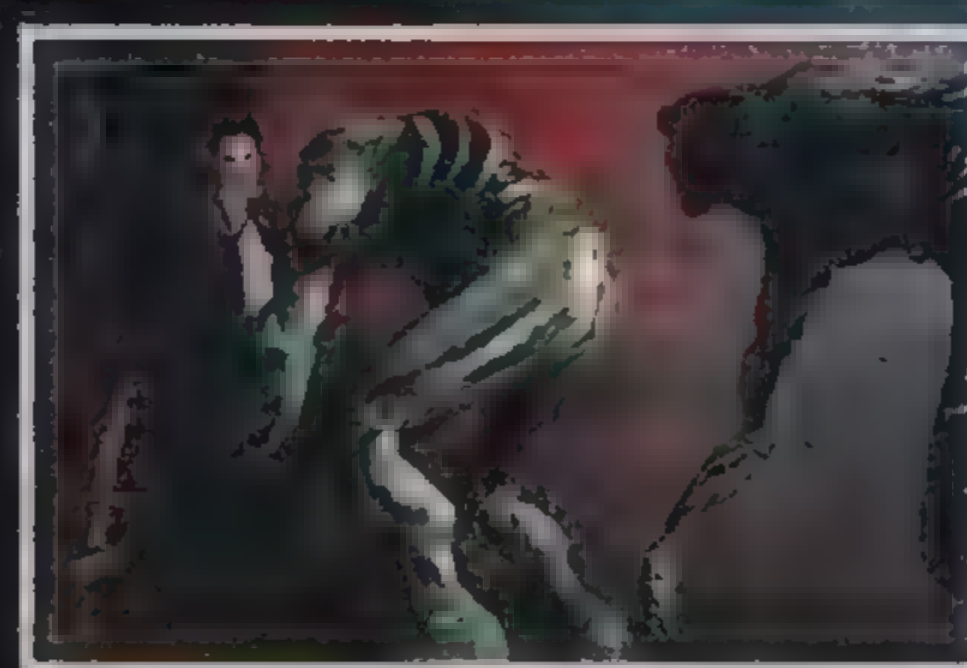
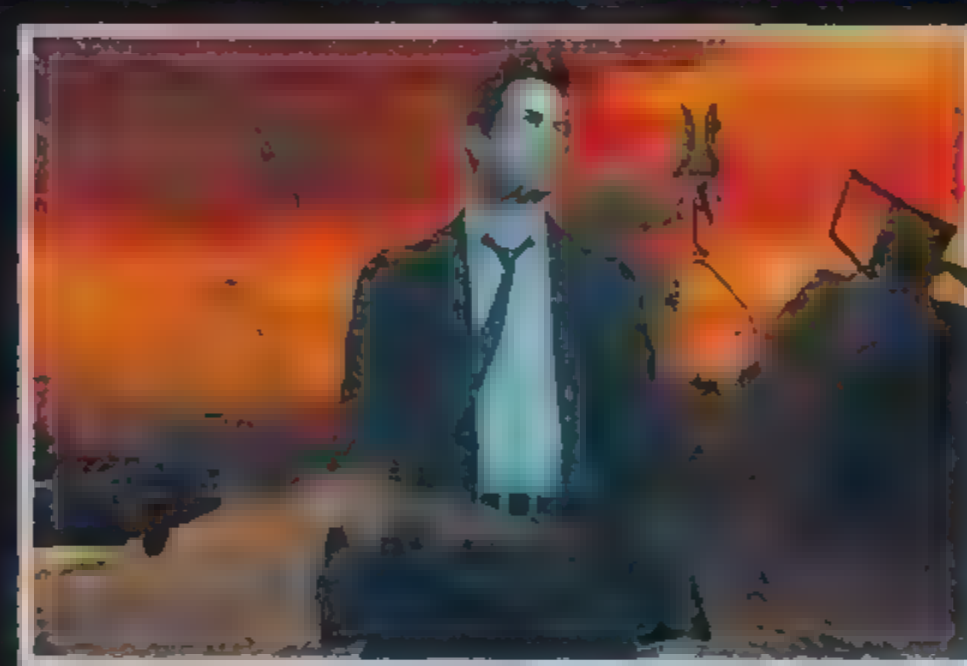


PIEKŁO GO POŻĄDA
NIEBO NIE PRZYJMIĘ
ZIEMIA POTRZEBUJE
JEGO POMOCY.

TY GO KONTROLUJESZ.

W SPRZEDAŻY
OD 21 KWIETNIA

CONSTANTINE
GRA KOMPUTEROWA



WWW.CONSTANTINEGAME.COM

WWW.CONSTANTINEMOVIE.COM

SCI

bits

VERTIGO

WBIE

99

PL

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEDYNA CYFROWA WERSJA
CD PROJEKT



PlayStation 2

PC
CD-ROM

VERTIGO, JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER and all related character names and elements are trademarks of and © DC Comics. CONSTANTINE movie logo, WBIE LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s05)

PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. CONSTANTINE Software © 2005 SCI Games Ltd. and Bits Studios Ltd. Developed by Bits Studios Ltd. SCI and the SCI logo are trademarks of SCI Games Ltd. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.



Przed turniejem: sędziowie i organizatorzy.

czasu, jednym z kilku sędziów IV poziomu na świecie był Polak - Kuba Wysoczanski. V poziom sędziowski, jest właściwie mityczny. Gdyby twórca MtG, Richard Garfield chciał nam zdawać, pewnie też by mu się nie udało.

Czy oficjalny sędzia jest niezbędny, by turniej był oficjalny? Niekoniecznie. Podobnie jak w wypadku każdej innej imprezy, włączając w to imieniny cioci Złoty, jedyne co jest naprawdę niezbędne, to dobry organizator. Niestety (w przeciwieństwie do imienia) taka osoba nie może brać udziału w turnieju. Za to ma sporo obowiązków, by zapewnić jego sprawny przebieg. Oto, za co taki delikwent jest odpowiedzialny:

Przed turniejem:

Musi znaleźć miejsce, gdzie turniej się odbędzie i zapewnić krzesła, stoliki, numery na stoliki, możliwe komputer lub laptop.

Skontaktować się odpowiednio wcześniej z koordynatorem, który sankcjonuje turniej (umożliwi umieszczenie go w rankingu) i podać mu odpowiednie dane.

Poprowadzić turniej, lub zlecić to certyfikowanemu sędziemu lub kompetentnej osobie.

Rozreklamować turniej (przez informowanie na listach dyskusyjnych, forach, ulotki, plakaty)

Zapewnić nagrody... Mogą one być ufundowane z własnego, można też poprosić o pomoc.

Przygotować też, sporządzone listy chetnych do startu, aby rejestrować ich numery DCI.

A co po turnieju?

Ustalić, kto jest zwycięzcą, i ogłosić to publicznie.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Mieć listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

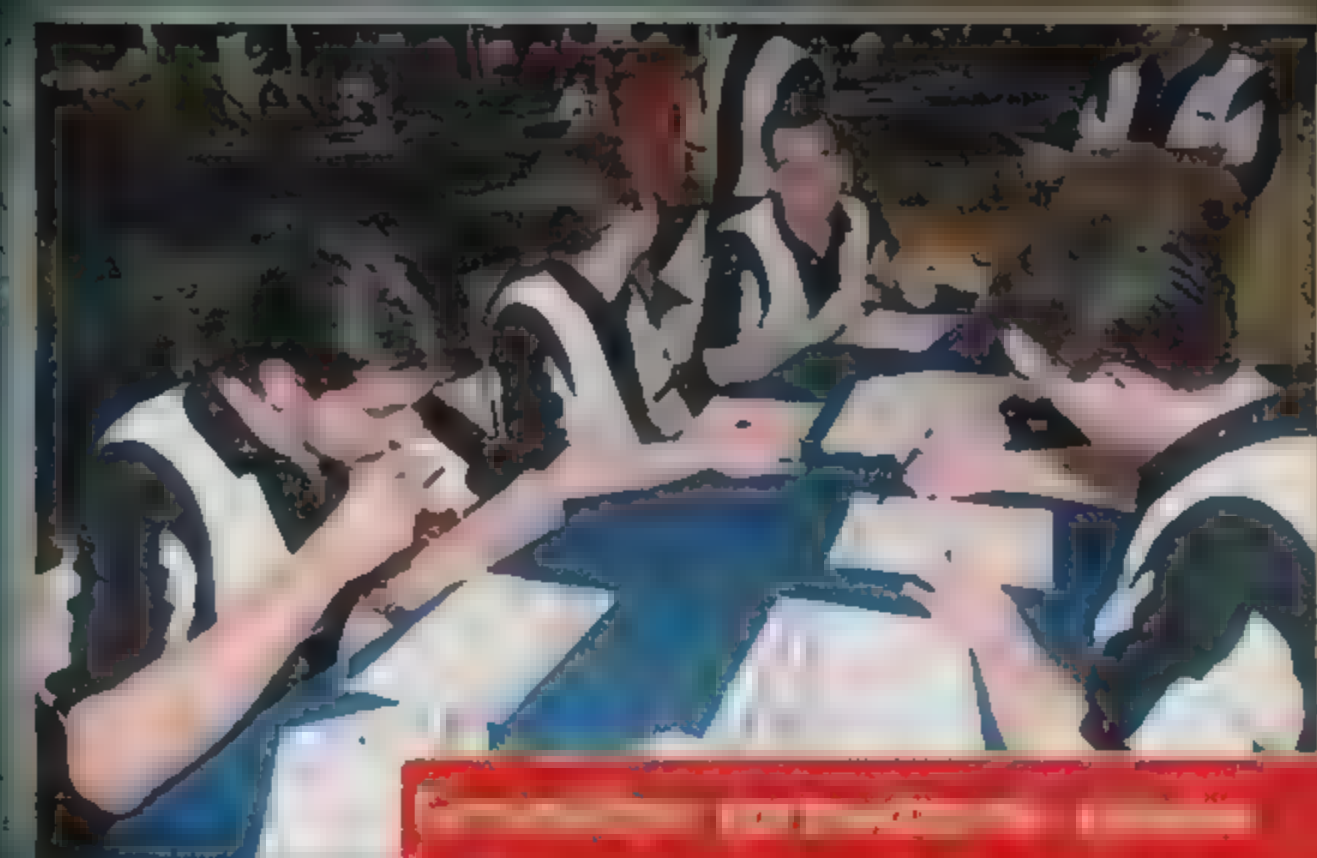
Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

Wypisać listy zwycięzców i przegranych, aby móc je przedstawić na kolejnym turnieju.

jazdy turniejów pobocznych.

3. Przetwać - sztuka przetrwania obejmuje dokonanie sprawdzania prawidłowości talii losowych zawodników, utrzymanie porządku na sali, oraz całą masę rzeczy, na które nie jesteś w stanie się przygotować, bo i tak zawsze zaskakuje cię coś nowego. Życie...

4. Zakończyć - właściwie na organizatorze, jako że to on jest tu „em s i”, spoczywa przyjemny obowiązek ogłoszenia zwycięzców i wręczenia nagród.



Przed turniejem: sędziowie i organizatorzy.

A co po turnieju?

Proza! Dla graczy i sędziów turniej jest zakończony, a organizator ma jeszcze sporo rzeczy do zrobienia. Musi przygotować raport z turnieju (jest to jednak dość proste), a następnie wysłać go gdzie trzeba i upewnić się, że jego kopia będzie przechowywana przynajmniej przez rok. Ostatnią rzeczą do zrobienia jest posprzątanie sali - potem możesz już spokojnie zacząć myśleć o następnym turnieju.

Czytając to, myślę ze wzruszeniem, ile ton

śmieci i opoko-

wani po kartach

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

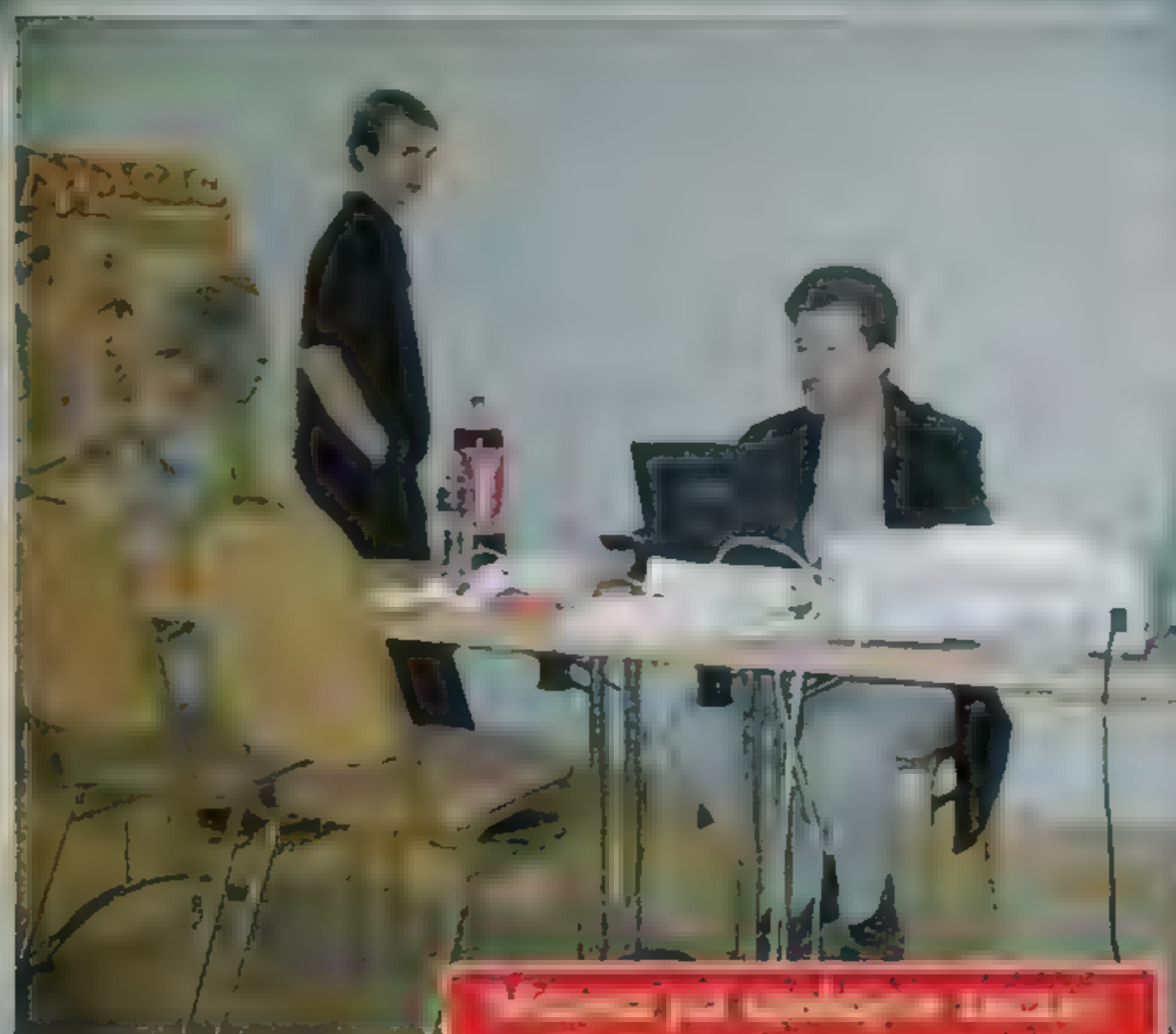
złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte

złoty, pożółte



Przed turniejem: sędziowie i organizatorzy.

Marcel Zabański



Przed turniejem: sędziowie i organizatorzy.

Są też turnieje IV i V. Ten pierwszy, daje możliwość startu dla graczy głównym na dowolnym światowym turnieju, włączając w to Mistrzostwa Świata. Swego

1. Zarejestrować - czyli upewnić się, że każdy z nich ma swój numer DCI i wprowadzić ich do specjalnego programu o nazwie DCI Reporter.

2. Rozpocząć turniej - obejmuje to określenie ilości rund, nagród i poinformowanie o tym grających. Nie zawadzi rozstrzygnąć takie kwestie jak przerwy na posiłki, czy rozkład

BROTHERS IN ARMS

Pierwszy taktyczny FPS
w realiach drugiej wojny
światowej dobrze łączy
walkę z dowodzeniem,
ale nie wszystkie
oczekiwania spełnia.

Dla żołnierza to przeszkoda nie do
pokonania: mały płatek! Naprawdę
nie przeskoczysz go!

Przedostatnia misja, jedna
z ciekawszych - bronisz kościółka
za pomocą snajperki i bazoaki.

WKM na wieżycze
czołgu - to jest to!

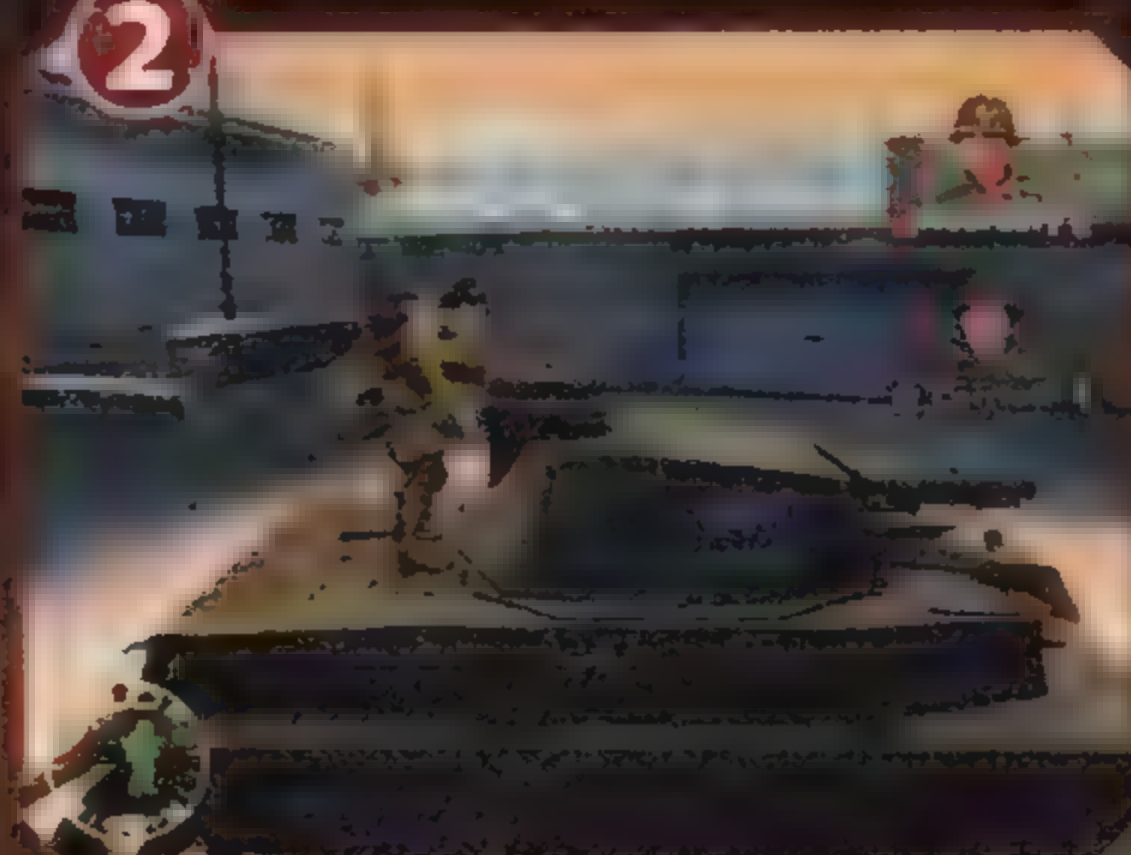
AKCJA

Zniszczenie czołgu jest dziecinnie proste. Zachodzisz go od tyłu, wspinasz się,
otwierasz kłapę, wrzucasz granat, uciekasz... I cieszysz się ładnym wybuchem.

1



2



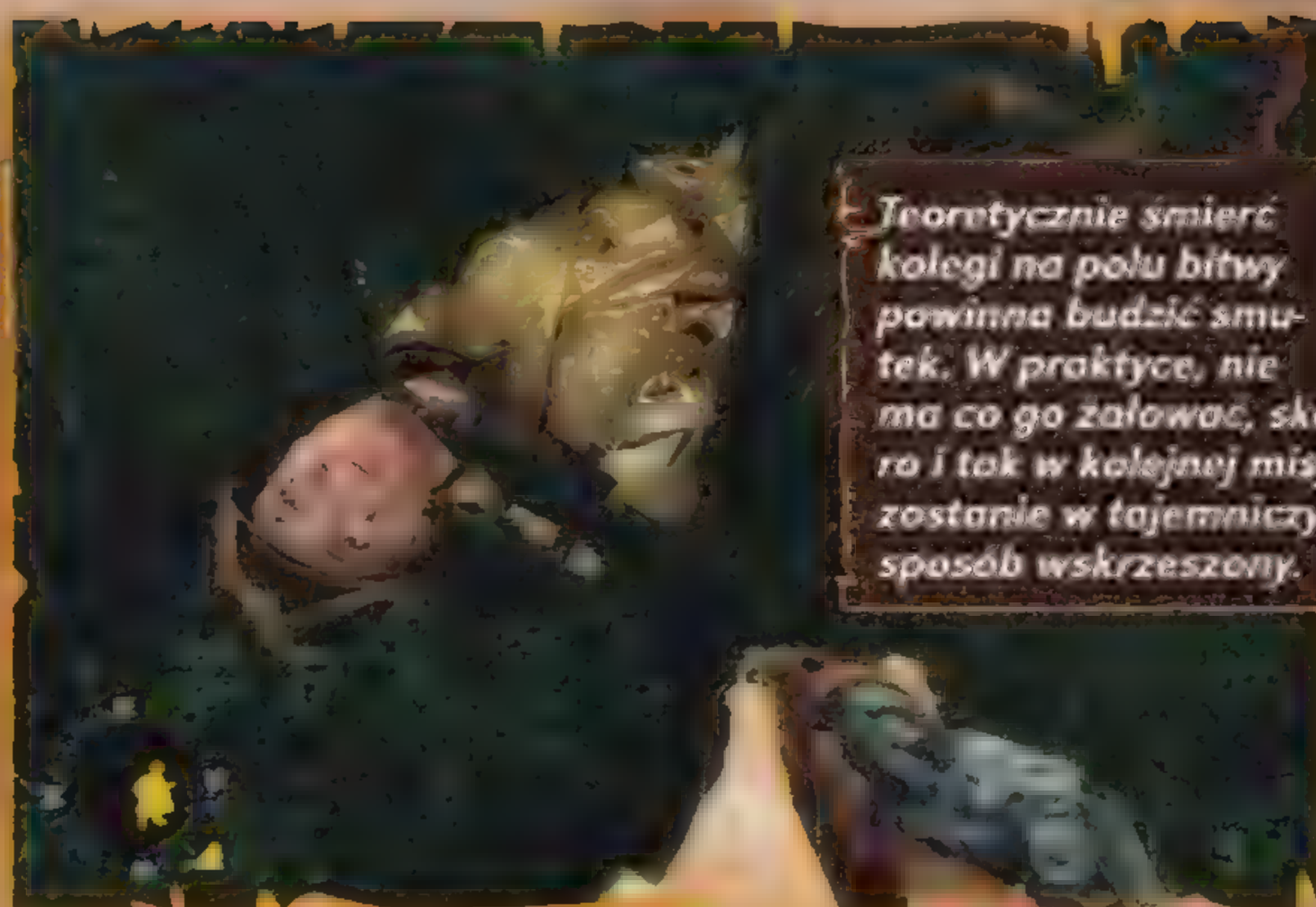
3





Panowie, to nie Irak!
Tu się walczy, nie pije
na służbie!

Hartsock: Toast?



Teoretycznie śmierć
kolegi na polu bitwy
powinna budzić smutek.
W praktyce, nie
ma co go żałować, sko-
ro i tak w kolejnej misji
zostanie w tajemniczy
sposób wskrzeszony.

BiA to bliźniak wojennego serialu telewizyjnego „Kompania Braci”. Tak jak i tam, obserwujesz poczynania spadochroniarzy ze słynnej 101 dywizji powietrznodesantowej, która w 1944 roku wylądowała na tyłach wroga w Normandii. Różnica jest oczywiście jedna – tym razem nie ograniczasz się do patrzenia. Wcielasz się w sierżanta Matta Bakera, dowódcę drużyny. Idąc ramieniem z kompanami, będziesz miał jeden cel – strzelać do wszystkiego, co się rusza. A jeśli zacznie krzyczeć po niemiecku – strzelić raz jeszcze.

Nie jest to jednak kolejny typowy wojenny shooter. Twórcy z firmy Gearbox mieli ambicję zrobić z Brothers in Arms prawdziwy symulator żołnierza na polu bitwy. Podczas gry nie widzimy więc paska energii kierowanej postaci, na **próżno rozglądać się za apteczkami, brakuje również w drużynie medyka-cudotwórcy, który potrafiłby w ciągu kilku sekund przywrócić żołnierzom wszystkie siły vitalne.** Jako zwykły spa-

dochroniarz, Baker nie potrafi też kierować czołgiem, ba, nie radzi sobie nawet z obsługą moździerzy. Można się zastanowić, czy ten ukłon w stronę realizmu ma sens, czy przypadkiem nie został uczyniony kosztem przyjemności i różnorodności zabawy. Na to pytanie postaram się odpowiedzieć później.

Po uruchomieniu BiA wita cię menu, w którym znaleźć można między innymi trening. Jest to tylko krótki film pokazujący, jak wydawać rozkazy w grze oraz przedstawiający podstawową

Misje, choć wciągające, są niestety bardzo wtórne. Co gorsza, gra jest przeraźliwie liniowa.

taktykę – czyli takie pokierowanie dwoma drużynami, by jedna prowadziła ogień zaporowy, a druga w tym czasie oskrzydliła i wykończyła wroga. Można powiedzieć, że **najlepiej kierować się metodą ZZOW – Znajdź, Zalej ogniem, Oflankuj i Wykończ.** (Po angielsku brzmi to lepiej: zasada czterech F – Find, Fix, Flank and Finish). Na początku wydaje się dziwne, że instruktaż jest bardzo krótki. Jak się

jednak okazuje później, taktyka w nim przedstawiona w praktyce wystarcza, żeby przejść całą grę. Co niekoniecznie dobrze świadczy o zróżnicowaniu Brothers in Arms.

W grze dostępna jest oczywiście tylko jedna, oparta na faktach kampania. Akcja zaczyna się w okopie podczas ostrzału. **Niedokończawiesz, co się dzieje. Po chwili zaraz obok ciebie pada granat, wybucha, świat się rozmazuje, kompan z boku rozpacza nad twoją śmiercią i zaraz po tym specjalnie daje się zabić Niemcom...** Po czym oczywiście gra wraca do wydarzeń sprzed kilku dni, aż do D-Day, początku operacji Overlord. Baker leci w samolocie razem ze swoją drużyną. Maszyna zostaje zestrzelona, ty wyskakujesz ze spadochronem. I dopiero po wylądowaniu możesz uznać, że panujesz nad tym, co się dzieje w grze. Wcześniej miałeś tak naprawdę do czynienia jedynie z interaktywnym intrem.

Fabula gry kończy się siedem dni po D-Day, podczas obrony tytułowego „Hill 30”. Misji jest kilkanaście, najczęściej po dwie na każdy dzień kampanii i właściwie, przykro to przyznać, niewiele się one od siebie różnią. Początek jest zawsze taki sam – odprawa, krótka rozmowa między żołnierzami i zadanie polegające zwykle na wykończeniu stacjonujących gdzieś Niemców. **Baker na początku dowodzi tylko jedną drużyną, później dwiema. W niektórych misjach pojawia się też czołg (Stuart lub Sherman) – można nim dowodzić, a także skorzystać z karabinu maszynowego umieszczonego na jego wieży.** Poza silnym wsparciem ogniowym czołg służyć może również jako zasłona. Tym bardziej, że – o ile Niemcy nie dysponują bronią przeciwpancerną – nawet najlżejszy Stuart (ważący tylko 15 ton) kosi wszystko i wszystkich bez litości.

Gdy nie ma czołgu, większość misji wygląda tak samo. Na początku warto się rozejrzeć po okolicy za pomocą **specjalnego widoku, w którym możesz, podczas pauzy, obejrzeć pole bitwy z góry i zobaczyć dokładne pozycje Niemców.** Jeśli w misji dysponujesz dwiema drużynami, w teorii sprawa jest prosta. Jedną z nich (Fire Team) ma za zadanie prowadzić ogień zaporowy, by wróg

Sztuczna inteligencja



AI miało być jedną z większych zalet BiA, a jak jest rzeczywistość? Podkomendni gracza zachowują się bardzo poprawnie. Zawsze starają się sobie znaleźć coś, za czym można się schować i cały czas dość skutecznie ostrzeliwują Niemców. Bywa nawet, że uda im się kogoś zabić. Na tym jednak koniec zalet sztucznej inteligencji, bowiem wrogowie naszego bohatera to kretyńscy czyści wódki. Nie wychodzą z absolutnie żadnej inicjatywy, potrafią tylko stać w wyznaczonym miejscu i się ostrzeliwać, czekając na gracza, który raczy ich oflankować. Nigdy nie zmieniają z góry upatrzonej pozycji, choćby cała drużyna Bakera znalazła się w miejscu, w którym w ogóle nie byłoby krycia. Ich lenistwo i niechęć do życia są tak wielkie, że nie raczą nawet zrobić dwóch kroków, żeby podejść i zastrzelić przeciwnika, który czołży się z drugiej strony żywopłotu (w Brothers in Arms kula odporna). Wyraźnie czekają, aż gracz, wykorzystując chwilę, w której ładują broń, wyjdzie zza przeszkody i wystrzela ich jak kaczki.



wychylał się zza okopu dużo rzadziej – a jeśli już, narażał się na kule swoich ludzi, co sprawia, że jego strzały stają się mniej celne. Podczas gdy pierwsza drużyna nieustannie ostrzeliwuje Niemców, druga (Assault Team) musi się przekraść bokiem na ich pozycje i wykończyć wrogi oddział, gdy ten nie będzie już kryty przez przeszkodę terenową. W przeciwieństwie do np. Full Spectrum Warrior, gracz

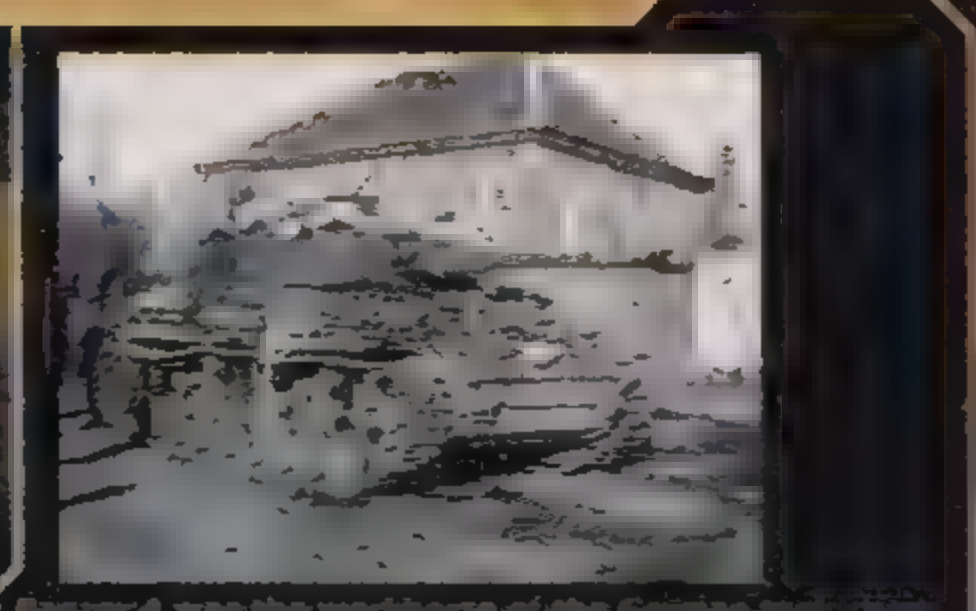


Co misja, to medal

Po każdej zakończonej misji otrzymujesz medal, który z kolei odblokowuje kolejny element w menu „Extras”. Medale – i odblokowywane elementy – różnią się w zależności od tego, na jakim poziomie trudności grałeś. Najczęściej zobaczysz ciekawe materiały archiwalne i skany odręcznych rysunków map, ale zdarzają się też zdjęcia „Normandia w 1944 i dziś”, a nawet film pokazujący wycięte z gry sceny z komentarzem autorów.



The Sherman tank was the workhorse of the US Army in 1944, and the paratroopers hit them from their positions behind the hedgerows that they crossed the crest of the hill.



Sherman tank was the workhorse of the US Army in 1944, and the paratroopers hit them from their positions behind the hedgerows that they crossed the crest of the hill.

Koniec gry, czas przyznawania medali i obściskiwania się... Ale uwaga - wojna się jeszcze nie skończyła! Już planowany jest sequel (Robacz: BiA: New Chapter)!

sam również uczestniczy w walce. Może dołączyć do jednej z drużyn albo działać samodzielnie, czasem tylko prosząc kompanów o wsparcie.

Jedną z większych zalet BiA jest prostota interfejsu. Wydawanie rozkazów odbywa się za pomocą prawego przycisku myszy. Na początku wybierasz drużynę, której chcesz coś zlecić (niestety nie można przydzielić zadań każdemu żołnierzowi z osobna), po czym wciskasz wspomniany przycisk. Na ziemi pojawia się kursor – jeśli puścisz prawy przycisk, twoi ludzie pobiegą we wskazane miejsce. Jeśli nakierujesz kursor na nieprzyjaciela, będzie on ostrzeliwany z miejsca, w którym aktualnie stoją twoi kompani. Trzecia opcja to wskazanie kursorem (z przytrzymanym prawym przyciskiem) wroga i wciśnięcie lewego przycisku myszy – wtedy drużyna, nie bacząc na niebezpieczeństwa, biegnie do celu, żeby wykończyć Niemców z bliska. Ostatniej opcji używaj jednak tylko w dwóch przypadkach: albo wtedy, gdy wróg jest pod ogniem zaporowym innych żołnierzy (co jest sygnalizowane tym, że nad jego głową kółko robi się białe – bo gdy jest czerwone, przeciwnik jest najbardziej agresywny i skuteczny), albo wtedy, gdy

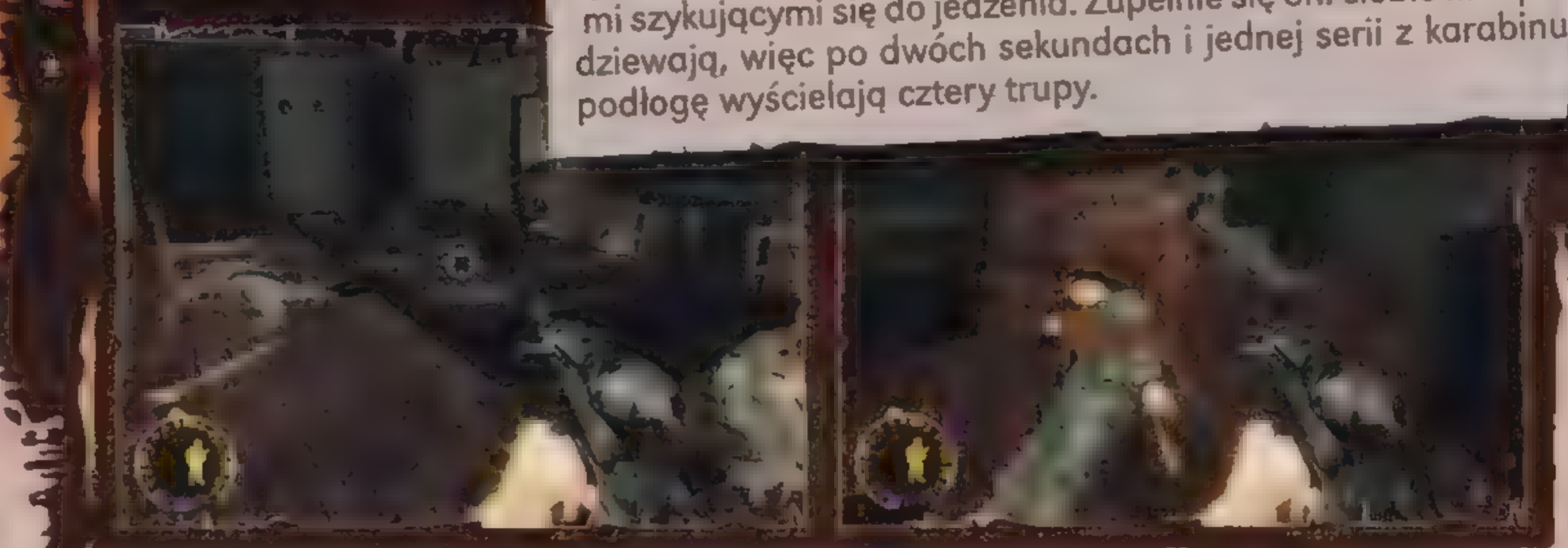
nie lubisz swoich kolegów i chcesz ich wykończyć. W *Brothers in Arms* nie ma miejsca na zabawę w Rambo.

Misje, choć wciążające, są niestety też bardzo wtórne. Co gorsza, gra jest przeraźliwie liniowa, w dodatku w sposób bardzo widoczny. **Możesz podążać tylko tą ścieżką, którą przygotowali dla ciebie autorzy. Jeśli uznasz, że inna droga mogłaby być łatwiejsza, niechybnie napotkasz przeszkodę terenową lub, co gorsza, „niewidzialną ścianę”.** Żalostnie wygląda, gdy wysportowany żołnierz nie jest w stanie wspiąć się na pagórek, który sięga mu do pasa, czy choćby przeskoczyć małego, drewnianego płotka. W ogóle zastanawiające jest dla mnie, po co autorzy dali graczowi możliwość skakania, skoro i tak jest ona prawie bezużyteczna?! Najbardziej zirytowała mnie misja, w której głównym zadaniem było wysadzenie mostu. Można to było zrobić

Bracia w Ramionach?

W materiałach prasowych autorzy zaznaczali, że gra będzie oddawała realizm na każdym poziomie – również dialogów. Owszem, na początku zdarza się kilka przekleństw, ale są one znikome, potraktowane raczej jako przyprawa do małej części rozmów. Tymczasem polski dystrybutor zapowiada, że gracz będzie miał wybór, czy chce instalować wersję angielską, czy w pełni spolszczoną (może poza tytułem, który oczywiście poprawnie należy tłumaczyć jako „Towarzysze Broni”). Jeżeli Cenega zechciałaby przenieść do gry realizm rodem z polskiego wojska, co drugie słowo powinno brzmieć „k**wa”. Jak będzie w istocie, przekonamy się wkrótce.

Rzez winiątek



Choć cała gra opiera się na taktyce i podchodach, czasem potrafi dostarczyć również przyjemnych doznań rodem z rzeźni. Najlepszą sceną tego typu jest moment na początku gry, w którym wchodzisz do małego pomieszczenia z czterema Niemcami szykującymi się do jedzenia. Zupełnie się oni ciebie nie spodziewają, więc po dwóch sekundach i jednej serii z karabinu podłogę wyścielają cztery trupy.

tylko poprzez użycie detonatora znajdującego się obok karabinu, za którym siedzieli Niemcy, prząc niemiłosiernie do wszystkiego, co ośmieliło się wejść na most. Zadanie można było dość łatwo wykonać, przechodząc przez rzekę, która sięgała żołnierzom – na oko – do kostek. Było to jednak niemożliwe, bo Baker odmówił zamoczenia butów. No i musiałem przechodzić po kilka razy przez most pod osłoną nieustannie niszczonego czołgu...

Gra, jak już wspomniałem, jest oparta na faktach, nie zabrakło więc broni „z epoki”. W jednym momencie możesz mieć przy sobie tylko dwa jej rodzaje, co w sumie dużą niedogodnością nie jest. Grunt, żeby zawsze dbać, by mieć jedną broń skuteczną na dalekie dystanse i jedną szybkostrzelną do bliskich starć. W sumie w BiA dostępnych jest 15 narzędzi mordu, z czego 9 to broń aliancka, a 6 – niemiecka, którą można znaleźć przy ciałach zabitych wrogów. Różnicowanie arsenału jest całkiem spore – od pistoletu, poprzez ka-

rabiny i snajperki, na bazookach i panzerfaustach kończąc.

Autorzy położyli dość duży nacisk na klimat gry. W zamierzeniach miała ona wciągnąć gracza bez reszty, zaprzyjaźnić go z towarzyszami broni, żeby się do nich przyzwyczaił i autentycznie przejął – w odpowiedniej chwili – ich śmiercią. Wysłuchujemy więc sporo mniej lub bardziej udanych dialogów, zaś przez całą grę towarzyszy nam głos Matta Bakera, który stale powtarza, że tak naprawdę, to nigdy nie chciał być szefem drużyny i w ogóle jaki to on nieszczęśliwy. Poznamy też kilka faktów z jego życia prywatnego i wysłuchamy wielu pseudofilozoficznych wynurzeń. Wszystkie te elementy na pewno dobrze trafiają do Amerykanów, dla których cukierkowa wizja wojny w stylu „Szeregowca Ryana” jest synonimem traumy i koszmaru.

Choć krew w grze nie bucha na wszystkich stronach, niekiedy zdarza się, że napotkamy dość drastyczne widoki.



Co by o grze nie mówić – ma znakomity klimat i wielką grywalność. Choć, niestety, tylko do pewnego momentu.

Mnie fabuła gry nie wciągnęła na tyle, żebym płakał po śmierci moich „brothers in arms”. I wątpię, żeby znalazł się wrażliwiec, który tak zareaguje. Nie tylko ze względu na pewną sztuczność, widoczną w dialogach, ale również dlatego, że... towarzysze broni mogą podczas jednego etapu ginąć wielokrotnie! Po zakończeniu zadania, w następnym ujrzymy cały, zdrowy i uśmiechnięty skład. Nawet podczas samej misji, gdy zginiesz trzy razy, gra uprzejmie stwierdzi, że „wojna nigdy nie jest w porządku, ale gra komputerowa powinna być. Czy chciałbyś więc, przed załadowaniem checkpointu, wyleczyć siebie i wskrzesić wszystkich poległych kompanów?” (LOL, he, he, he – Rednacz). Oczywiście całkowicie niszczy to klimat i sprawia, że nie miałem najmniejszych skrupułów z wystąpieniem mojej drużyny na pewną śmierć po to tylko, żeby oszczędzić sobie czasu z zabijaniem ostatniego Niemca w misji.

Przy okazji warto też wspomnieć, że gry nie da się zapisać w dowolnym momencie. Jej stan jest save'owany samoczynnie, gdy dojdziemy do określonego momentu plany, do którego wracamy po ewentualnej śmierci lub też wyjściu z gry. Nie muszę oczywiście mówić, że w niczym to rozwiązanie nie pomaga, a tylko irytuje – zwłaszcza w ostatniej misji, kiedy to każdy, nawet najmniejszy błąd gracza kończy się tym, że trzeba zaczynać zadanie od początku. To jest jedna z licznych wad spowodowanych tym, że Brothers in Arms była projektowana przede wszystkim na konsolę Xbox. Z tego też powodu przyzwyczajeni do ultraprecyzyjnego celowania w grach na PC srodze się zawiodą.

W BiA totalnie skopane zostały tzw. hitboxy, czyli miejsca trafień. Zaprawieni w bojach fani Counter Strike'a czy Enemy Territory bardzo się zdziwią, gdy ich próby zrobienia headshota spełzną na niczym. Broń w grze jest straszliwie nieprecyzyjna. Nawet gdy masz wroga idealnie na muszce, zawsze lepiej celować w korpus albo w nogi – nigdy w głowę. Z drugiej strony – czasem Niemcy padają po strzale zdecydowanie niecelnym. Celownik należy więc

traktować raczej orientacyjnie. Najbardziej irytujące w strzelaniu jest to, że czasem gracz ma całkowitą pewność, że może bezboleśnie zdjąć wroga, który wychyla się zza przeszkody. Niestety – o ile nie strzelasz pod ustalonym przez twórców kątem, możesz prażyć do wystającej głowy Niemca przez długi czas, nie robiąc na nim najmniejszego wrażenia. Zabić można go dopiero wtedy, gdy się zupełnie wychyli albo gdy zajdziesz go całkiem z boku.

Dużo dobrego można powiedzieć za to o oprawie audiowizualnej. **Grafika w BiA nie rzuca na kolana, ale ma specyficzny klimat, charakterystyczny dla amerykańskich filmów wojennych** (wyjąwszy może „Pluton”

Stone'a). Świat obserwujemy nieco jak przez mgłę, a kolory są żywe – co zresztą znajduje potwierdzenie w faktach. W czerwcu Normandia rzeczywiście wyglądała tak, jak w grze. I choć czasem niektóre obiekty są mało szczegółowe, a tekstury niedopracowane, w zabawie to nie przeszkadza. Brothers in Arms to jeden z nielicznych FPS-ów, w których grafika pełni trzeciorzędną rolę. Wszelkie jej niedociągnięcia są natomiast rekompensowane w pełni przez boski dźwięk. Znakomite wybuchy, odgłosy karabinów, okrzyki na polu bitwy i doskonale wykorzystanie dźwięku przestrzennego jeszcze długo stanowiąc będą niedościgniony wzorzec dla innych gier tego typu. Również muzyka jest niczego sobie, choć w swoim patosie jest dość wtórna.

Brothers in Arms nie sprostало wymaganiom, co nie oznacza, że gra jest słaba. Po prostu oczekiwania były niewspółmiernie wysokie. Spodziewałem się rewolucji w wojennych FPS-ach, dostałem zaś grę bardzo dobrą i bardzo wciągającą, choć raczej na jeden raz. Ponowne przechodzenie jej, nawet na wyższym poziomie trudności, mija się z celem. Tak czy inaczej, kroczyć tą samą, wyznaczoną „na sztywno” ścieżką. Zagrać mimo wszystko warto. Bardzo przyjemnie jest mieć wrażenie uczestnictwa w „Kompanii Braci”, choćby przez te kilkanaście godzin.

Rodzajów broni jest sporo - od pistoletu, poprzez karabiny i snajperki, na bazookach i panzerfaustach kończąc.



Dzięki pauzie i widokowi z góry można dokładnie przyjrzeć się pozycji wroga.



Brothers in Arms

Producent: Gearbox Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.brothersinarmsgame.com/>

99,90

Wymagania: procesor 1.1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, napęd DVD

prosty interfejs • dźwięk • duża grywalność

liniowość • brak save'a w dowolnym momencie • nieprecyzyjne strzały

Znakomity interfejs i duża grywalność, ale i tak nie spełnia pokładanych w niej nadziei.

4+

Autor: Teutates

BROTHERS IN ARMS

ROAD TO HILL 30

KONKURS SMS

Specjalnie z okazji premiery gry **Brothers In Arms: Road to Hill 30™** mamy dla Was super konkurs, w którym na zwycięzców czekają wspaniałe nagrody:

15 gier Brothers In Arms: Road to Hill 30™

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

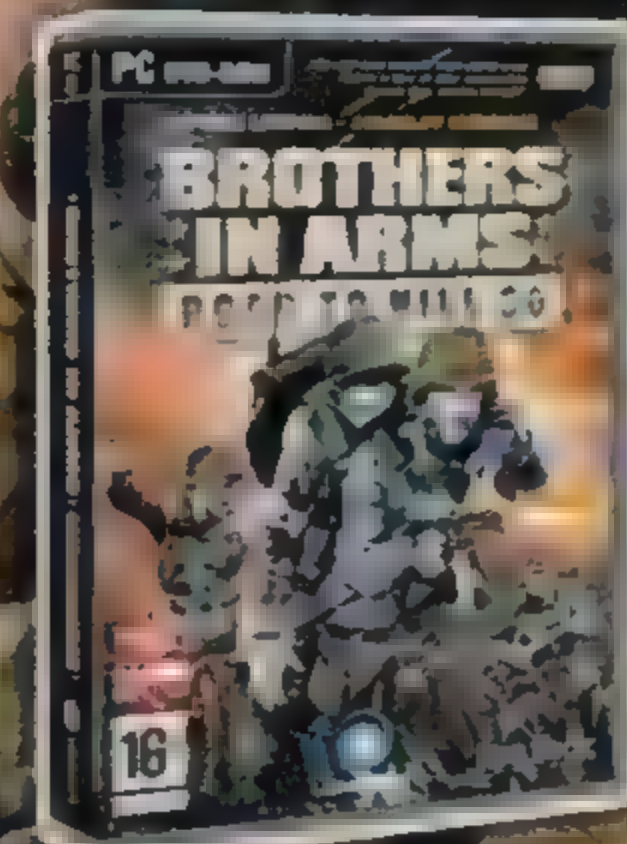
Główny bohater gry Brothers In Arms: Road to Hill 30™, Matt Baker jest:

- A. marszałkiem polnym
- B. sierżantem
- C. mistrzem zakonu

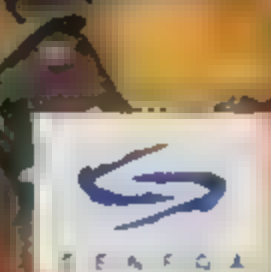
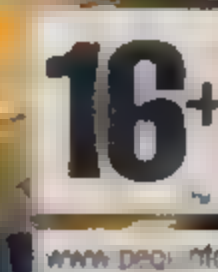
Odpowiedzi wpisz według schematu: CL.BA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (np. CL.BA.A) i wyślij sms-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Liczba SMS-ów nadesłanych z jednego telefonu nieograniczona. Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 10 maja 2005 r.

DO WYGRANIA:



15 X



gearbox

UBISOFT

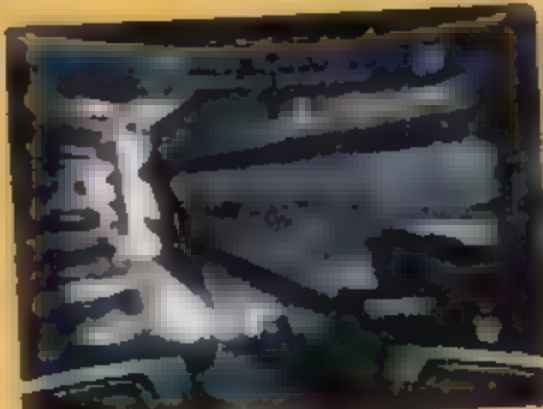
Kiedy zginiesz, kloni walczą dalej.
Możesz je zawołać, by cię uleczyli.



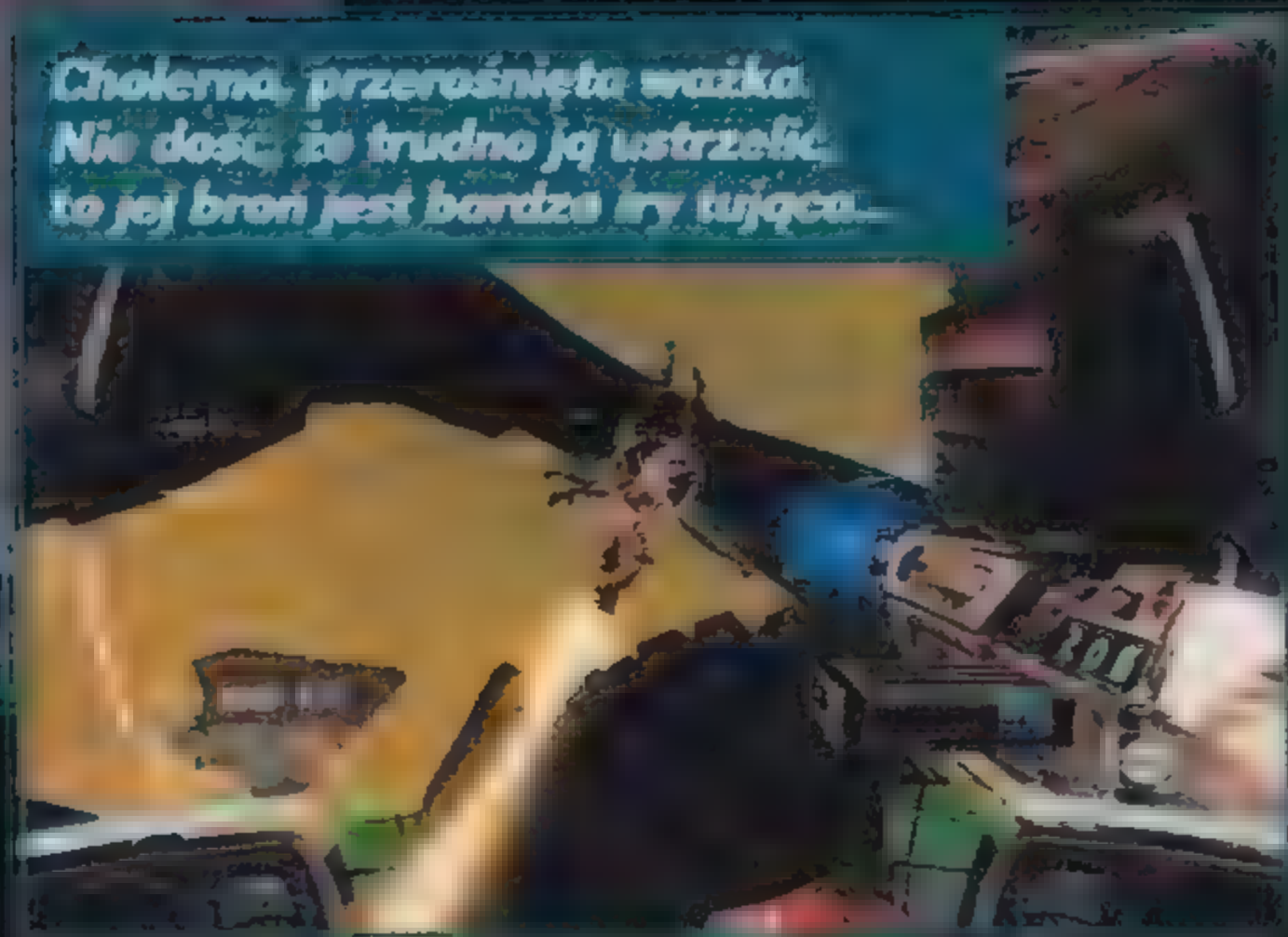
No i patrz, ropaskudziło mi się szybko!

Ciemność widzę!

Gra wydaje się za ciemna? Przeskocz do specjalnego trybu „nocnego” widzenia. Poza bardzo ładnym efektem graficznym sprawia to, że RC nabiera klimatu rodem z Obcego.



Cholerna, przerażająca wazka.
Nie dość, że trudno ją ustrzelić,
to jej broń jest bardzo irytująca...

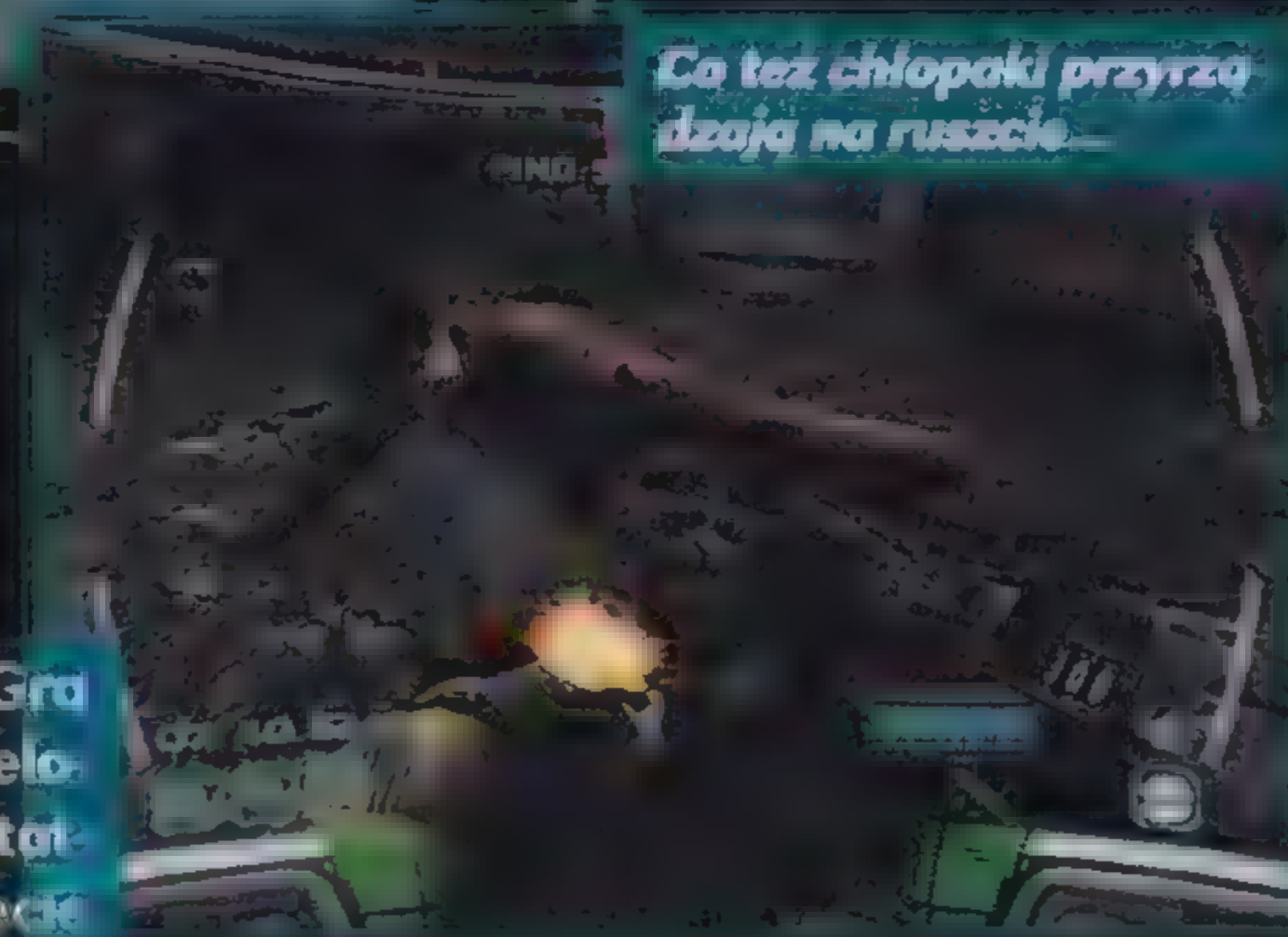


do czasu, aż sam
dostaniesz ją do ręki!



Pstrykanie palcami po przezroczystych
konsolach zajmuje sporą część gry.

Co też chłopaki przyrzę-
dzają na ruszcie...



**Klon Halo. Równie efektowny graficznie,
co wtórny. Fani Star Wars i lubiący ostre
strzelanki powinni jednak zerknąć...**

Zrobmy mały test – z czym ci się kojarzą Gwiezdne Wojny? Jako że nie mam możliwości sprawdzić twojej odpowiedzi, pozwól sobie zgadnąć: z mieczami świetlnymi, Mocą, dyszącymi dziadkami w czarnych kubraczkach, X-Wingami? Albo może specyficznymi złotymi napisami (tzw. Star Wars Scrolling)? Jeśli skojarzenia mamy podobne i właśnie powyższych elementów oczekujesz od gry w wykreowanym przez George'a Lucasa świecie, od razu wykreśl pamięci tytuł Republic Commando i skieruj raczej kroki ku produkcjom typu Jedi Knight lub KotOR. A jeśli jesteś maniackalnym fanem-kolekcjonerem, to i tak kupisz wszystko, co ma Star Wars w nazwie, więc moich ostrzeżeń i tak nie posłuchasz.

O co chodzi? **Fabula gry usadowio-
na jest między drugim a trzecim**

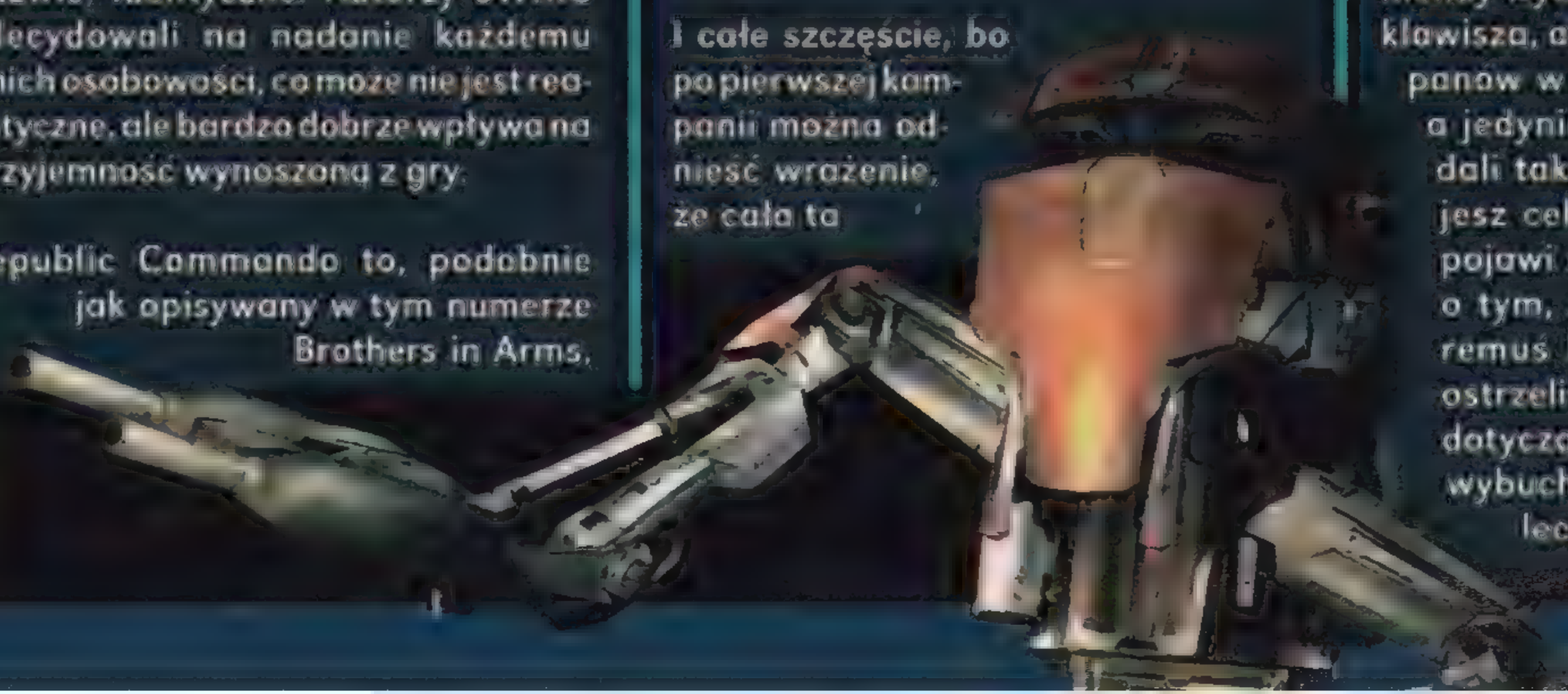
epizodem, ty zaś wcielasz się nie w adepta Jedi czy szczególnie ważną filmową postać, a w dowódcę drużyny Delta, zwykłego oficera Republiki, dowodzącego czteroosobowym oddziałem podobnych mu klonów Jango Fetta (nababe pod każdego z nich głos podkłada Temuera Morrison, aktor użyczający temu bohaterowi głosu również w filmie). Nie są one jednak, wbrew nazwie, identyczne. Autorzy SW:RC zdecydowali na nadanie każdemu z nich osobowości, co może nie jest realistyczne, ale bardzo dobrze wpływa na przyjemność wynoszona z gry.

Republic Commando to, podobnie jak opisywany w tym numerze Brothers in Arms,

FPS z elementami taktycznymi. Gra składa się z kilkunastu misji podzielonych na trzy kampanie, z czego ostatnia dzieje się na Kashyyyku, planecie Wookiech (do których należał włochały Chewbacca, najlepszy kumpel Hana Solo). Poziom trudności nie jest jednak rozłożony równomiernie – przez pierwsze kilka misji można przejść praktycznie bez zatrzymywania się, dopiero nieco później, wraz z pojawieniem się większej liczby groźniejszych wrogów, zaczynają się schody.

I całe szczęście, bo po pierwszej kampanii można odnieść wrażenie, że cała ta

drużynowość gry jest tylko na pokaz. Bez wydawania rozkazów i planowania walki dalej w grze jest znacznie trudniej. **Dowodzenie jest jednak zrealizowane znacznie gorzej niż w bardzo dobrym pod tym względem BiA.** W RC wszystkie komendy wydajesz za pomocą jednego klawisza, ale nie możesz posłać kompanów w miejsce, w które chcesz, a jedynie tam, gdzie autorzy gry dali taką możliwość. Gdy skierujesz celownik na niektóre skały, pojawi się hologram informujący o tym, że możesz rozkazać któremuś klonowi, by się stamtąd ostrzeliwał. To samo z komendami dotyczącymi podłożenia ładunku wybuchowego, otwarcia drzwi, leczenia itp.

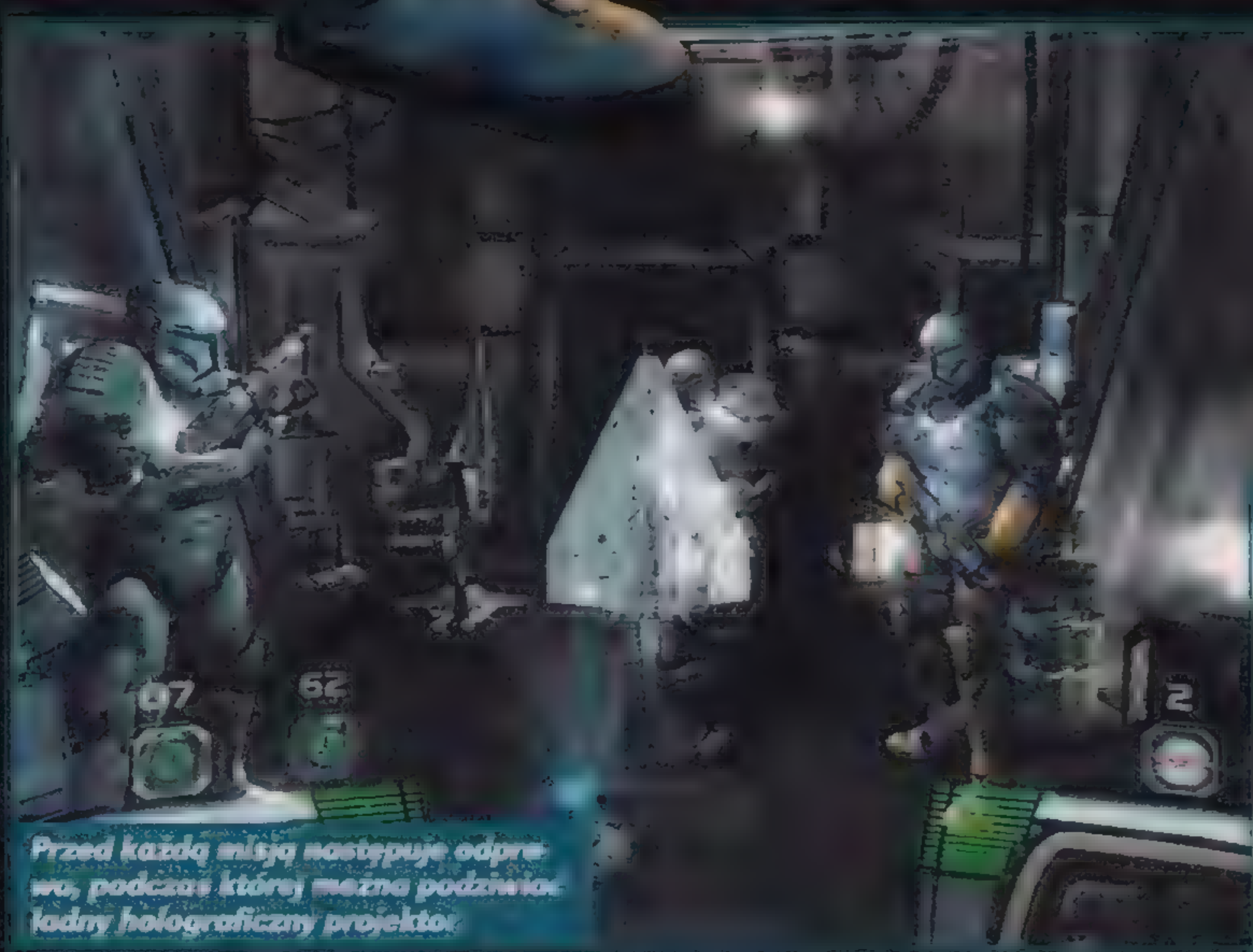




Skoro już napomknąłem o zdrowiu, warto poświęcić mu więcej uwagi. W przeciwieństwie do większości FPS-ów ani gracz, ani inne klony nie giną „całkowicie”. Gra więc toczy się dopóki, dopóty nadchodzi pozostałe ostatni członek Delt, który przy odrobinie spokoju może bez problemu wskrzesić (czyms na podobieństwo defibrylatora) resztę. Może przywrócić co prawda tylko połowę zdrowia, ale gdy klon jest już na chodzie, niewielki problem stanowi podejście do najbliższego punktu, w którym może się uleczyć.

Tym razem nie wcielasz się w adepta Jedi, a w dowódcę drużyny czterech klonów Jango Fetta.

A te na szczęście zostały umieszczone w grze dość gęsto.



Przed każdą misją następuje odprawa, podczas której można podziwiać ładny holograficzny projektor.

	BROTHERS IN ARMS	STAR WARS REPUBLIC COMMANDO	PUNKTACJA
Broń	Nastawczano i bardzo satysfakcjonująco. Chyba by woda nie miała cieknieć.	Broń jest... choć przez wielkość gry przyświecają z korespondencją wydajności typowy starwarsowy „dźwięk” (słownie: typowy shotguga jest się strąca, ale nie można z nim pochodzić za długo).	1:0
Interfejs	Dowodzenie jest łatwe i intuicyjne, jednocześnie pozwala na całkiem dużą.	Daleko łatwiej, ale gra jest bardzo ograniczona. Długość czasu jest możliwość napisania w dowolnym momencie.	2:0
Grafika	Stylizowana na Starwarsowa Ryana. Kompanie braci. Niezła, ale z dużym „wiedzą”.	Zupełnie. Karty graficzne wydają się być dobre, dużo spektakularnych efektów przy jednoczesnym niewielkim wymaganiu sprzętowych.	2:1
Dźwięk	Wielkie odgłosy bitny, odpowiednio muzyka.	Nawet jeśli dźwięk wydawany przez broń nie są idealne, to w grze jest mniej więcej Gwiezdny Wojen. Muzyka również, tak jak i rozmowy klonów.	3:2
Trudność	Na średnim poziomie trudności.	Niewielka, przeważnie nad BA, ale przebieg gry potrwa około 12 godzin, co widać niewiele.	4:3
Multiplayer	Gracze, więc nie odkażać. Wiele więcej przedłużenie singla. Boli w siłę, to nie był dobry pomysł.	Niektóre podstawowe tryby. Wolać, aby grał w nie ktoś poza największymi fanami.	5:4
Ogółem	Choć wyniki wydają się bardzo zbliżone, są to pełne porównania zdecydowanie przynajmniej Brothers in Arms. Gra nie się w nią po prostu znacząco lepiej, przede wszystkim ze względu na klimat, którego nie brakuje w RC. Brakuje. Jeśli nie jesteś wielkim miłośnikiem Gwiezdnego Wojna i postanowisz się podzielić historią z tych gier, wybierz produkcję Gearbox.		

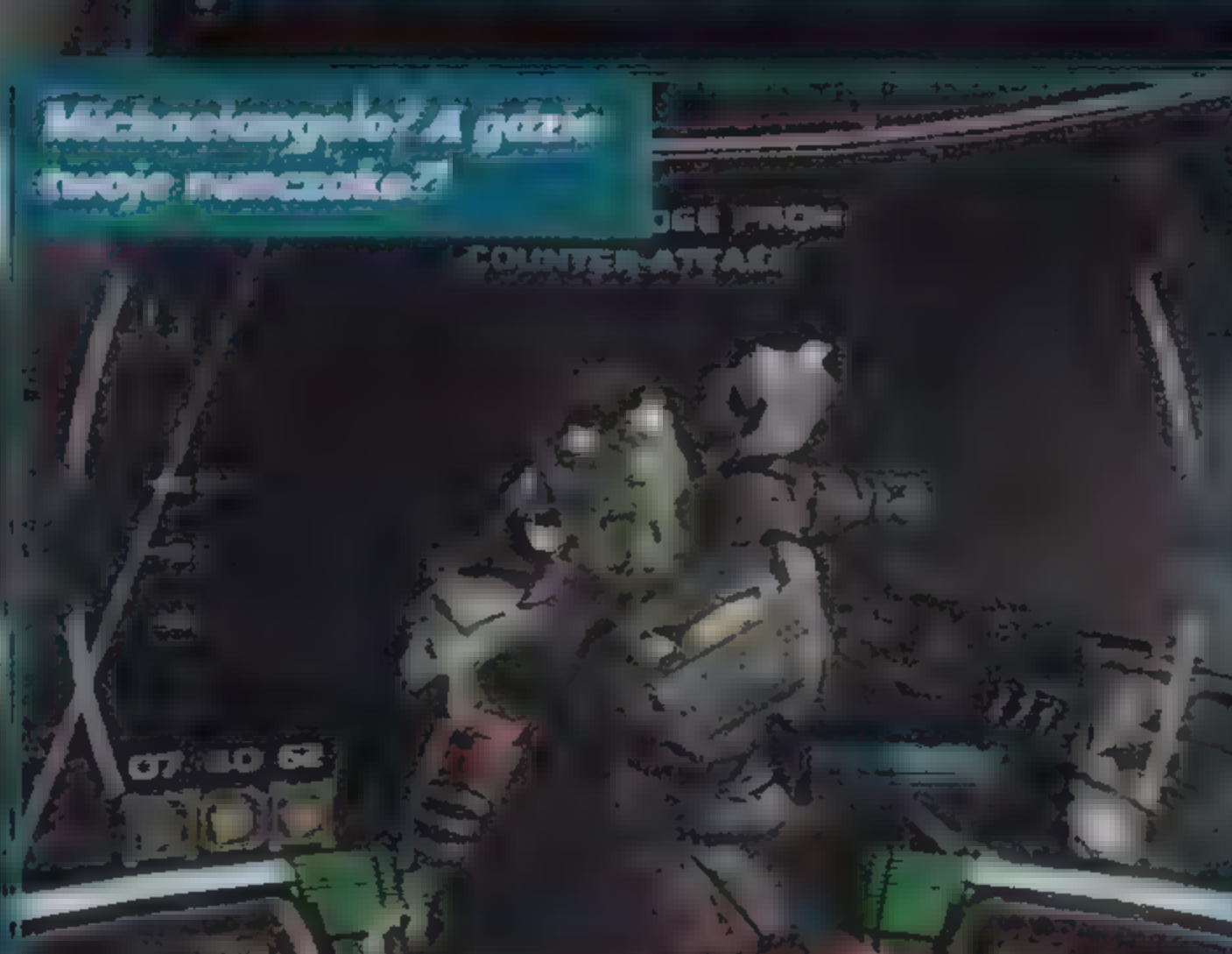
Niestety, podobnie jak gra Gearbox, Republic Commando jest absolutnie liniowa. Nie pozostawia graczowi żadnego wyboru – **musisz iść jak po sznurku, nic nie dzieje się tutaj spontanicznie**. Spotkałem się z wieloma opiniami, że grającym to nie przeszkadza, że akcja jest tak intensywna, że nie ma czasu, by się nad tym zastanawiać. O ile z takim stwierdzeniem zgodziłbym się w przypadku BIA, to już grając w RC, odczuwałem spory dyskomfort i w gruncie rzeczy byłem zawiedziony mało urozmaiconymi zadaniami. Fakt, że misje mają zróżnicowane cele, czasem nawet przechadzamy się w pojedynkę. Mimo to jednak nie opuszczało mnie wrażenie, że jestem pozbawionym wolnej woli robotem, który musi dojść do wyznaczonego miejsca, postać chwilę przy konsoli i iść dalej ścieżką. Coż – pragnący dokonywać moralnych wyborów dostali już KotOR-a...

Dużo dobrego można za to powiedzieć o oprawie graficznej. Gra działa na engine’ie Unreal i wygląda wspaniale, o czym przekonacie się mogą nawet posiadacze nieco przestarzałych komputerów (czyli tacy jak ja – mam GeForce 4Ti). Odblaski, światła, wszelkie normalne mappingi i wybuchy to prawdziwa uczta dla oczu. Bardzo dobry jest również efekt widzenia w ciemności. Akcję w nim obserwujemy przez filtr, o którym pisać nie trzeba – po prostu spójrzcie na obrazki. Podobnie wspaniale wygląda-

ją efekty porażenia prądem i... zapas-kudzenia hełmu przez krew lub smary z zabitych w zwarcie robotów, szybko sicerane przez wycieraczkę.

Przy takiej grze aż by się prosiło o rozbudowany multiplayer, ale niestety – tryb ten zawodzi. Dostępne są tylko podstawowe opcje – deathmatch, team deathmatch i capture the flag. Trudno nie odnieść wrażenia, że zmarnowano całkiem duży potencjał. Znowu przy tej okazji – niechym bumerang – powraca porównanie z Brothers in Arms (zestawienie znajdziecie w ramce obok), gdzie również ten tryb, jakże ważny dzisiaj w FPS-ach, spartaczono.

Pomimo wszystkich wad gry, tych kilkunastu godzin spędzonych przy Republic Commando nie uważam za czas stracony. **Bawilem się całkiem nieźle i choć czasem gra stawiała się trudna** (poradnik na str. 50), **chciałem brnąć w nią dalej**. Nie jest to żadna rewolucja, być może za kilka miesięcy mało kto będzie o niej pamiętał. Teraz jednak warto zagłębić się w te rejony świata Gwiezdnego Wojna, których nie zobaczymy w kinie. Coż, nie samą Mocą i mieczami świetlnymi „starwarsowiec” żyje.



Star Wars Republic Commando

Producent: Lucasarts Dystrybutor PL: LEM

<http://www.lucasarts.com/>

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

grafika • dźwięk • całkiem nowe spojrzenie na świat Gwiezdnego Wojna

totalna liniowość • małe możliwości dowodcze • brak mieczy świetlnych

Drużynowe, znacznie ulepszone Hala. Zaliczamy do niej nieco wszechobecna liniowość, niepozostawiająca graczowi możliwości jakiegokolwiek manewru.

4 OCENA

A co, gdybym powiedział ci, że Bóg i diabeł założyli się, a stawka w ich grze są dusze wszystkich ludzi?

Na moc posępnego czerepu!

CONSTANTINE THE VIDEOGAME

Moda na ekranizacje komiksów trwa. Liga Niezwykłych Dżentelmenów, Catwoman i Hellboy – to tylko kilka tytułów z ostatnich kilkunastu miesięcy. Podobny los spotkał również dzisiejszego bohatera: Johna Constantine'a.

O filmie

Mimo że „Constantine” jest oparty na komiksie pt. „Hellblazer”, tytuł filmu zmieniono ze względu na podobieństwo do „Hellraiser”. Bohater adaptacji jest Amerykaninem, ponieważ Keanu Reeves nie czuł się na siłach zagrać Brytyjczyka (wg reżysera). Z powodu licznych scen w deszczu wykorzystano aż 25 płaszczy i 50 bar butów dla aktora odwarzającego tytułową postać.

Pukawka na bazie krzyżyka, model lux, wersja Pasja I.

Kiedy zły duch opęta ofiarę, a egzorcysty nie są w stanie go wypędzić, pojawia się Constantine. Jego metody są równie okrutne co działania demonów, niekiedy trudno powiedzieć, kto jest ofiarą, a kto oprawcą. W scenariuszu chodzi właśnie o to, że świat piekielny zagraża ziemskiemu, a demony przenikają do naszej rzeczywistości. Gra komputerowa powieliła wiele wątków filmo-

la Constantine'owi dojrzeć prawdziwe oblicze niektórych ludzi (w których wcieliły się demony) lub satanistyczne symbole. Te znaki często wskazują drogę, przejście lub miejsce, gdzie znajdziemy jakieś artefakty.

14 etapów gry rozgrywa się klasycznym sposobem: idź i spaluj każdego, kto nawinie ci się pod rękę.

Constantine zmaga się z dziesięcioma rodzajami stworów. Co pewien czas musi też stawić czoła demonowi wyższej rangi (boss). Do pacyfikacji czarciego pomiotu służy bateria

oryginalnych modeli uzbrojenia: strzelba i rusznica są ozdobione krzyżami (shotgun nawet strzela w ten sposób, że pociski układają się w kształt krzyżyka). Mamy też rodzaj miotacza płomieni (właściwie smoczego ognia), kuszę i bomby ze święconą wodą.

Constantine może też czarować i to nie gorzej niż sam Harry Potter. „Uroków” jest siedem, aby je uaktywnić, konieczna jest inkarnacja (wcisnięcie odpowiedniej kombinacji klawiszy). Podczas rzucania czaru czas spowalnia. Podobny bullet-time działa także w trakcie walki konwencjonalnej. Niestety, dzieje się to w ten sposób, że Constantine mo-

Gra jest niestety liniowa. Biegnie prosto jak po sznurku, banalne zagadki nikogo nie przyprawią o ból głowy.

wych, ale jest też sporo różnic, więc jeśli zobaczycie najpierw film w kinie, to nic nie szkodzi. Pamiętacie grę Legacy of Kain: Defiance, w której można było przenosić się ze świata materialnego do spektralnego? Podobny efekt jest również w produkcji Bits Studios.

Piekiło zostało przedstawione jako zniszczona, płonąca kraina, targana nieustającym ognistym podmuchem. Wiele lokacji w grze trzeba spenetrować zarówno w naszym, ziemskim, jak i w piekielnym wymiarze (dzięki temu można np. przejść przez drzwi zamknięte w realnym świecie). W obu rzeczywistościach możemy spotkać demony, sługi piekiel. Namiastką inferna jest specjalny rodzaj widzenia, który pozwa-

że jedynie odwrócić się o 180 stopni i strzelić do przeciwnika (bardzo po-oowoooooili). W założeniu miało to ułatwić zabicie stwora skradającego się od tyłu. W praktyce w ogóle się z tego nie korzysta, bo ruch jest tylko jeden, w dodatku niepraktyczny (nie można zrobić „szczupaka” w stylu Maxa Payne'a).

Gra jest niestety liniowa. Biegnie prosto jak po sznurku, banalne zagadki nikogo nie przyprawią o ból głowy. Grafika prezentuje się porządnie (szczególnie wymiar piekielny). Dobrej jakości przerywniki filmowe mają w sobie ziarno zgryźliwej ironii Johna Constantine'a. Gra z Bits Studio nie jest rewelacją na miarę Chronicles of Riddick, ale też nie zamknąłbym jej w najniższej szufladzie biurka. Stuka się szybko, emocji nie brakuje, muzyka generuje niezły klimat. Nie powinniście się zawieść. **C**

Dla nieznających komiksu wydawcy przygotowali 170-stronicowy album „Constantine: The Hellblazer Collection”. Jest to kompilacja adaptacji filmowej oraz przedruków kilku najciekawszych zeszytów z serii, która ma już ponad 200 odcinków. W albumie znalazł się Hellblazer #1 (pierwszy zeszyt cyklu), Hellblazer #27 (mroczna opowieść o duchach stworzona przez duet: Neil Gaiman i Dave McKean) oraz Hellblazer #41 (pierwsza historia napisana przez Gartha Ennisa, w której to Constantine dowiaduje się, że cierpi na raka płuc).



Constantine

Wydawca: Bit Studios

Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.constantinegame.com/>

99,90

Wymagania: procesor 1.5 GHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64 MB z obsługą Pixel Shading

świeża wizja piekła • dobre wstawki filmowe • dużo akcji • muzyka

bardzo ograniczony bullet time • liniowość

Dużo akcji, ładne widoczki. Gra płynie wartko. Demony obracają się w pył. Lubimy takie klimaty.

4
OCENA

WWW.PLAY.PL

POLECAMY!

NOWOŚCI



HURTOWNIA = NISKIE CENY



4000 tytułów na stanie!



PREMIERY - U NAS!



WWW.PLAY.PL I JUŻ!

PS2 AKCESORIA



Zamówienia można składać:
 1. www.play.pl
 2. SMS - 604 100 500
 3. tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
 4. FAX (22)833 39 61
 5. PLAY sp. z o.o. 01-652 W-wa Półocka 14/3
 SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06

Do tej pory życie amerykańskich studentów znaliśmy jedynie z komedijek w stylu „American Pie” czy „Ostra jazda”. Teraz możemy przeżyć je sami!!!

The Sims 2 NA STUDIACH

Po sesji zemścisz się na wykładowcach, rzepląc w akademickiej stołówce.



W ygląda na to, że gra The Sims 2 powtórzy długofalowy sukces swojej poprzedniczki. Podstawowa wersja gry sprzedaje się wspaniale i wciąż zajmuje wysokie pozycje na wszelkich listach popularności, a już koncern Electronic Arts rozpoczął wypuszczanie na rynek dodatków. Przypominam, że w przypadku pierwszych The Sims było ich aż siedem!!! Zapowiada się więc pokaźna telenowela...

Pierwszy dodatek do The Sims 2 zatytułowany jest Na Studiach i – jak nietrudno się domyślić – traktuje o wzlotach i upadkach uniwersyteckich żaków. Znajdziesz tu więc zarówno zakuwanie do sesji, pisanie po nocach prac semestralnych i przepisywanie referatów od koleżanek, jak i szalone imprezki i bieganie na golasa po korytarzach akademika. Panie i panowie – semestr został rozpoczęty!

Zabawę z dodatkiem rozpocząć możesz na jeden z trzech sposobów. Pierwszy z nich to kliknięcie na Sima w wieku nastolatka i wybranie opcji „Wyślij na studia”, drugi to wybranie jednego

„nastolatek” i „dorosły”.

Choć to całkowicie nierealistyczne, młodym dorosłym można być tylko na studiach, co oznacza, że jeśli nie wyślesz Sima-nastolatka na uniwersytet, przechodzi on od razu do dorosłości.

Podobnie jak w wersji podstawowej The Sims 2 wybierałeś trzy sąsiedztwa, w których toczyła się akcja, tak w Na Studiach możesz studiować na jednej z trzech uczelni – Akademii Klasycznej, Nowej Politechnice i Uniwersytecie Simowym – odpowiadających sąsiedztwom z oryginału. Prawdziwi studenci cieszą się, bowiem nauka potraktowana jest w dodatku tak jak praca i to ciężka.

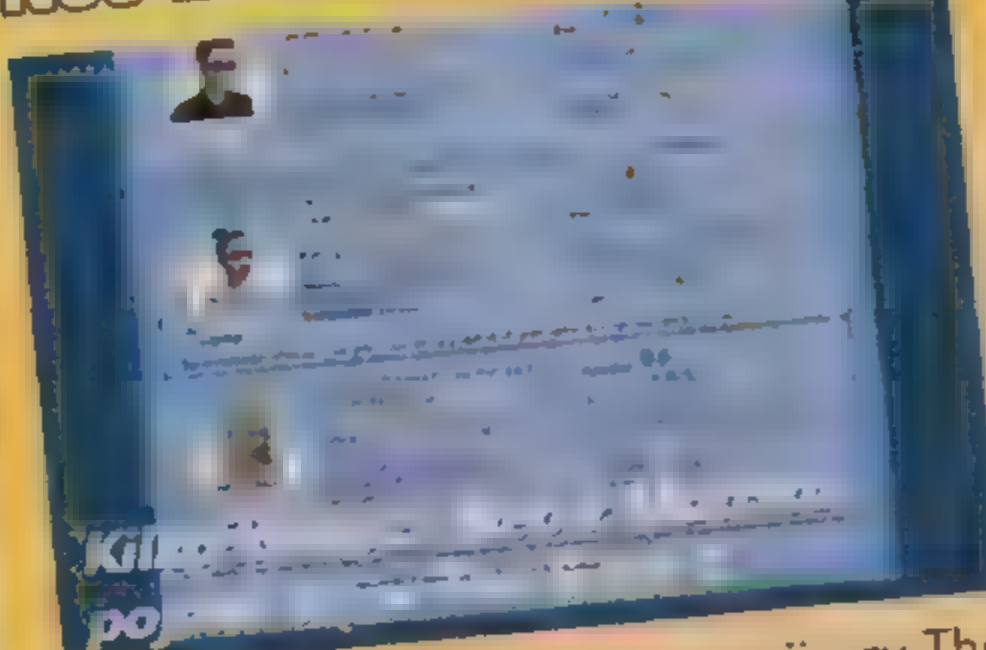
Nie dość, że musisz wychodzić z domu na zajęcia, to jeszcze czeka cię odrabianie zadań domowych i prac semestralnych, co zajmuje ci już czas

po powrocie na kwatery czy do akademika. Od liczby odrabionych prac i tego, jak regularnie uczęszczasz na wykłady, zależy ocena wystawiana po ukończeniu każdego z ośmiu semestrów, ocena zaś decyduje o wysokości stypendium jakie będziesz otrzymywał. Studia są trudne

Znajdziesz tu zarówno zakuwanie do sesji jak i szalone imprezki i bieganie na golasa po korytarzach akademika.

z Simów przygotowanych przez twórców dodatku, a trzeci to stworzenie od podstaw Sima w odpowiednim wieku. W Na Studiach pojawia się bowiem nowy przedział wiekowy, „młody dorosły”, wciśnięty przez programistów z Maxis pomiędzy fazę

Neo na studiach!



Posiadaczom oryginalnej wersji gry The Sims 2 radzę zarejestrować się na stronie internetowej gry. Daje to możliwość ściągnięcia tysięcy Simów, domów i innych obiektów stworzonych zarówno przez ludzi z Maxis, jak i samych graczy. Dzięki temu możesz wprowadzić do świata gry np. Neo z Matrixa...

także dlatego, że cały czas musisz podnosić swoje umiejętności (np. kreatywność, prezencję itd.), bez tego nie masz co liczyć na piątki.

By osiągnąć wysokie oceny, będziesz więc musiał zainwestować sporo czasu i wysiłku lub posłużyć się... sprytem. Kolejną nowością dodatku jest wskaźnik reputacji, której punkty zdobywasz albo realizując życiowe cele, albo wykonując czynności budzące podziw, jak choćby gra w uczelnianym zespole rockowym. Punkty reputacji wykorzystujesz, wpływając

A ty noś, noś, noś długie włosy jak my!!!



na inne Simy, przekonując je, by wykonały wskazane przez ciebie zadanie. W ten sposób możesz nakłonić kolegów z akademika, by przygotowywali ci rano śniadanie lub odrabiali zadania domowe i pisali prace semestralne. Po co się męczyć, Kumpel z Roku™ cię wyręczy!!!

Inne nowinki w Na Studiach to np. uczelniane centra rozrywki (m.in. klubystudenckie, biblioteki, siłownie) oraz pokaźny zestaw przedmiotów związanych ze studenckim życiem, w tym takie atrakcje jak wywołująca u żaków dziwne rozbawienie wielka faja i automaty do gry. Liczba nowości nie jest może imponująca, ale całkowicie uzasadnia cenę dodatku. Ojciec brać? Brać!

The Sims 2: Na Studiach

Producent: Maxis | Dystrybutor PL: EA Polska

<http://thesims2.ea.com/>

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

nowy przedział wiekowy • wskaźnik reputacji • sporo fajnych nowych obiektów i związanych z nimi animacji

jestem fanem The Sims - jak miałbym wskazać jakieś minusy?

Pierwszy - ale na pewno nie ostatni - dodatek do The Sims 2 nie zawiedzie fanów. Studenckie życie jest naprawdę OK!!!

4+

W ROLI LEKTORA - JAROSŁAW ŁUKOMSKI

„Któż mógł lepiej podkreślić klimat polskiej wersji *Brothers in Arms* niż lektor niezapomnianej *Kompanii Braci*, Jarosław Łukomski?”



„Ludzie, z którymi zaczynałem walki w Normandii byli oddziałem.
Ludzie, z którymi kończyłem walki byli moimi braćmi.”

Sierżant Matt Baker, 101 Dywizja Powietrzno-Desantowa

„Kapitałny klimat i „zwykła” wojna bez sztucznych fajerwerków. Trzeba spróbować, po prostu trzeba.”

Ocena: 9,3/10

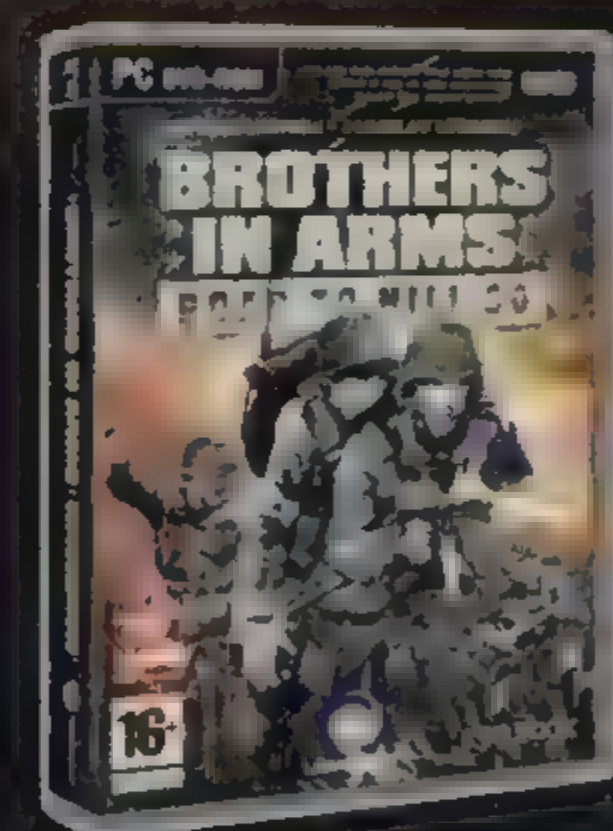


„Znakomity klimat i wielka grywalność!”

„II Wojna realna jak nigdy dotąd!”

CLICK!

CT-ACTION



JUŻ W SKLEPACH!



**BROTHERS
★ IN ARMS ★
ROAD TO HILL 30**

www.brothersinarmsgame.com

www.bia.gry-online.pl



gearbox



To tor wyścigowy czy górka kolejka?

Miejsce, w którym spotykają się wszyscy fani serii, jest strona internetowa: www.trackmaniacgame.com. Znajdziesz tutaj tworzone przez internautów trasy, modele aut, skórki itd. Od czasu do czasu są tu także organizowane konkursy, w których można wygrać prawdziwe nagrody.

Przebieg przez pola, lasy i...

Pierwsza Trackmania zaskoczyła graczy, udanie łącząc ścigankę z grą logiczną. Jej kontynuacja dodaje kolejne elementy do tego niezwykłego miksu!

TRACKMANIA SUNRISE

Braku świeżych, oryginalnych pomysłów nikt twórcom Trackmanii zarzucić nie może. Wydana nieco ponad rok temu pierwsza część gry w momencie premiery była produkcją, jakiej w historii PC-ów właściwie nie było. Z jednej strony była to prosta, zręcznościowa ściganka (niestety z przeciętną oprawą audiowizualną), z drugiej zaś – gra logiczna, w której musiałeś tak układać tory wzdłuż zadanych punktów kontrolnych, by przejechać je potem od startu do mety w jak najkrótszym czasie. To nietypowe połączenie spodobało się zarówno graczom, jak i recenzentom. Fanami Trackmanii zostali chyba wszyscy ci, którym w dzieciństwie Mikołaj nie przyniósł toru z wyścigowymi autkami.

Pierwsza Trackmania miała jednak sporo felerów, które psuły ogólne wrażenie, jakie ta zabójczo grywalna gra robiła. Jej kontynuacja to odpowiedź na większość z nich. Nowa gra przede wszystkim świetnie wygląda, a jej ultraszybki trójwymiarowy engine (samochody rozpędzają się nawet do 400 km/h – i to czuć!!!) wykorzystuje sporo widowiskowych efektów graficznych, w tym przede wszystkim dynamiczne oświetlenie. To właśnie stąd wziął się podtytuł gry – **Sunrise** znaczy **Wschód Słońca** i na wielu poziomach będziesz jeździł i... fruwał, podziwiając w tle przepięknie wschodzące lub zachodzące słońeczko. Uwaga, może oślepić! Aha – i to wcale nie jest prawda, co śpiewali radzieccy skauci, że „wsiegda budiet sonce”, bo Trackmania Sunrise da ci również możliwość pościgania się w nocy. Patrz screeny!

Nowa Trackmania to przede wszystkim ultraszybki trójwymiarowy engine, dzięki któremu samochody rozpędzają się nawet do 400 km/h – i to czuć!!!

Pisałem o jeżdżeniu i fruwaniu i to na poziomach, a nie trasach, bo jazda Trackmanii Sunrise wygląda inaczej niż w pozostałych ścigankach. Większość torów zaplanowanych jest z rozmachem w trzech wymiarach, wiją się nie tylko w lewo i w prawo, ale też w górę i w dół. Do tego dochodzą jeszcze nieprawdopodobnie pionowe pętle rodem z kolejek górskich, różnego rodzaju wyskocznie oraz takie segmenty trasy, które zwiększają lub zmniejszają prędkość aut. **Jazda w tej grze to raczej nieustający kaskaderski popis niż prawdziwe wyścigi.** Ważne jest też to, że w Trackmanii Sunrise walczysz przede wszystkim z torem i czasem, a nie z innymi kierowcami, jej twórcy zdecydowali więc, że fury na torze przenikają się. Nie ma w tym za grosz realizmu, ale jeśli w jakikolwiek sposób wpływa to na frajdę płynącą z zabawy, to tylko zwiększając ją.

Poza znanymi z pierwszej części gry trybami – jazdą na czas i układaniem torów – doszło kilka nowych dla jednego i wielu graczy. W najciekawszym z nich, który nosi nazwę Platform, jeździsz po trasach z dużą liczbą skoków i innych utrudnień, a twoim zadaniem jest dojechać do mety, jak najrzadziej wypadając z toru. Możesz również grać w kilku graczy, zarówno przez sieć, jak i przy jednym komputerze. Dla każdego z trybów rozgrywki programiści przygotowali swój własny zestaw torów, ale dzięki dodanym do gry edytorom (poza trasami możesz zmieniać również m.in. malowanie aut) możesz tworzyć swoje własne lokacje. Społeczność internetowa związana z Trackmanią jest bardzo aktywna – do pierwszej jej części powstało ponad 2000 torów! A ponieważ Trackmania Sunrise to produkcja o wiele lepsza, daje głowę, że tym razem będzie ich jeszcze więcej...

Fura, chociaż nie „licencjonowano”, i tak całkiem tłusciutka.

Trackmania Sunrise

Producent: Nadeo
Dystrybutor PL: Techland
<http://www.trackmaniacgame.com/>

cena 69,90 Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 64K RAM

ultraszybki i bardzo ładny engine graficzny • z dostępem do sieci teoretycznie nieskończona liczba torów • dwa nowe tryby zabawy

denerwująca muzyka w stylu euro-techno-pop – fuj!

Zręcznościowa ściganka z dodatkowymi elementami gry logicznej i nie tylko. Daje natychmiastową frajdę, bez ekranów ładowania, opasłych instrukcji itd.

4 OCENA



Supergra z bonusem

AIMS

10.98 zł

Wysiedź dostarczy Ci mapy z lokalizacjami bez tajemnic. A więc razić go sterami Apacza i rozgrzeć do czerwoności jego działo podczas niebezpiecznych zadań bojowych.

bonus: tapeta z gry AIMS

SMS: **RMUF455** pod nr **72950**

Supergra za supercene

TROY

6.10 zł

Jesteś Achillesem, mitycznym bohaterem, który dowodzi armią grecką w jej walce z Trojancami. Twoja ponadnaturalna siła pozwala Ci zwalczać wrogów bez wzmocnienia. Kto będzie zwycięzcą?

SMS: **RMUF452** pod nr **72950**

CZOŁGISTKA LIDKA

Walenie w terenie

Wygraj z Lidką w tożsamość i rozrywki

6.10 zł

SMS: **RMUF453** pod nr **72950**

Czatu! na Papli!

taniej niż SMSami

- czatu! sam-na-sam i grupowo
- czaty publiczne
- rozmawiaj z użytkownikami innych komunikatorów, na komórce i PC

Przyjdź!

SMS: RMUJCZAT pod nr **72950**

Dla większości telefonów z obsługą Java.

Więcej informacji na **WWW.komunikator.papla.pl**

Gry

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon

<p>Kod: RUMJ0163 pod nr 75950 (6,10zł) Nokia: N3, N4, N6</p>	<p>Kod: RUMJ0510 pod nr 75950 (6,10zł) Nokia: N3, N4, N6</p>	<p>Kod: RUMJ0131 pod nr 75950 (6,10zł) Nokia: N3, N6</p>	<p>Kod: RUMJ0165 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N3, N4, N6</p>	<p>Kod: RUMJ0351 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N3, N4, N5, N6</p>	<p>Kod: RUMJ0067 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N3, N4, N6, Motorola: M7; Siemens: S5, S6</p>	<p>Kod: RUMJ0541 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N4, N6 Siemens: S5</p>
<p>Kod: RUMJ0554 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N6 Siemens: M50, MT50</p>	<p>Kod: RUMJ0520 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N4, 3650, N-Gage</p>	<p>Kod: RUMJ0377 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N4, N5, N6</p>	<p>Kod: RUMJ0490 pod nr 75950 (6,10zł) N3, N4, N5, N6; Siemens: S5, S6, SonyEricsson: T610</p>	<p>Kod: RUMJ0528 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N7, N9, S5, SonyEricsson: T610, Samsung: A7, A2</p>	<p>Kod: RUMJ0551 pod nr 72950 (2,44zł) N3, N4, N6; Siemens: S5, S6; Motorola: M7, M3</p>	<p>Kod: RUMJ0330 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N3, N4, N5, N6 SonyEricsson: E8, T610</p>
<p>Kod: RUMJ0539 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N3, N4, N6</p>	<p>Kod: RUMJ0326 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N4, N5, N6</p>	<p>Kod: RUMJ0341 pod nr 72950 (2,44zł) N4, N5, N6; Motorola: V300; Samsung: A2, A7</p>	<p>Kod: RUMJ0258 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N4, N6</p>	<p>Kod: RUMJ0226 pod nr 72950 (2,44zł) Nokia: N4, N6</p>	<p>Baldur's Gate</p> <p>Kod: RUMJ0454 pod nr 75950</p> <p>Uważaj na podstępnych RPG! Już na komórce! Świat magii i potworów.</p> <p>Nokia: N3, N4, N5, N6, Siemens: S7, S8, S5, SonyEricsson: E7; Samsung: A7; Motorola: M3; Sharp: H1, H2</p>	

Dzwonki	2.66 zł	72950
Trzeci Wymiar "Zapomnij o tym"	RMUP0675	RMUZN1108
Sisters "My Music"	RMUP0679	RMUZN1103
Groove Coverage "Runaway"	RMUP0661	RMUZN1097
Alcazar "Physical"	RMUP0655	RMUZN1092
Peja "Kur***ie życie"	RMUP0667	RMUZN1100
Gwen Stefani "Rich Girl"	RMUP0658	RMUZN1074
K-maro "Femme Like U"	RMUP0511	RMUZN1052
Q.S.T.R. "Odzyskany HighHop"	RMUP0652	RMUZN1087
Danzel "You Are All Of That"	RMUP0642	RMUZN1085
Green Day "Boulevard Of Broken..."	RMUP0649	RMUZN1079
Britney Spears "Do Something"	RMUP0651	RMUZN1080
Big Cyc "Nienawidzę szefa"	RMUP0643	RMUZN1088
Destiny's Child "Lose My Breath"	RMUP0569	RMUZN1014
Eric Prydz "Call On Me"	RMUP0589	RMUZN1034
Ivan i Delfin "Jej czarne oczy"	RMUP0597	RMUZN1036
Rammstein "America"	RMUP0472	RMUZN2478
Kombii "Sen się spełni"	RMUP0505	RMUZN1011
Amanda Lear "Enigma"	RMUP0609	RMUZN1046
Sidney Polak "Otwieram Wino"	RMUP0435	RMUZN0984
Krawczyk, Bartosiewicz "Trudno Tak"	RMUP0415	RMUZN0983
Mandaryna "Here I Go Again"	RMUP0471	RMUZN0956
Danzel "Pump It Up"	RMUP0457	RMUZN0955
Ashanti "Only You"	RMUP0694	RMUZN1114
Blue Yagoo "Do You Really Want To"	RMUP0645	RMUZN1115
Dezire "Tahiti"	RMUP0647	RMUZN1116
Kasia Kowalska "Proszę mi..."	RMUP0688	RMUZN1117
Korn "Another Brick In The Wall"	RMUP0687	RMUZN1118
Nelly Furtado "Exlude"	RMUP0685	RMUZN1119
Vanilla Ninja "I Know"	RMUP0673	RMUZN1110
Within Temptation "Stand My Ground"	RMUP0672	RMUZN1111
Red Carpet "Alright"	RMUP0668	RMUZN1112
Olga & M.Ameer "Romeo and Juliet"	RMUP0666	RMUZN1113
Snoop Dogg i P. Williams "Let's Get..."	RMUP0677	RMUZN1102
Sarah Connor "From Zero To Hero"	RMUP0680	RMUZN1104
Placebo "Twenty Years"	RMUP0681	RMUZN1105
Peja "Co Cię boli"	RMUP0682	RMUZN1106
Outkast "Ghetto Music"	RMUP0683	RMUZN1107
Borixon "Sprawdz to działa"	RMUP0656	RMUZN1093
Q-Sonic "Shine"	RMUP0687	RMUZN1094
Erosure "Breath Of Life"	RMUP0658	RMUZN1095
Faithless "Miss U Less, See U More"	RMUP0660	RMUZN1096
Kasabian "Processed Beats"	RMUP0662	RMUZN1098
Numer Raz "Laska, chłopaki z bloku..."	RMUP0665	RMUZN1099
Morshon "Four On The Floor"	RMUP0670	RMUZN1101
3 of Kind "Baby Cakes"	RMUP0654	RMUZN1102
Afropeans "Better Things"	RMUP0655	RMUZN1085
Usher "Caught Up"	RMUP0674	RMUZN1109
212 "How Come"	RMUP0675	RMUZN1108
Liber Skarby	RMUP0690	RMUZN0910
Kodex & T.W.O. "Kaszy Ponoś Kaszym"	RMUP0433	RMUZN0932
Mor WA "Dla Słuchaczy"	RMUP0420	RMUZN0990
Johnny Lee "Kelly Hotel"	RMUP0428	RMUZN0952
Timbaland "Just Like U"	RMUP0513	RMUZN1012
Kelis "Trick Me"	RMUP0414	RMUZN0953
Pezet Noon "Szosty zmysł"	RMUP0572	RMUZN1029
Parelow "Dawno temu w Ameryce"	RMUP0573	RMUZN1028
Scent "Up And Down"	RMUP0507	RMUZN1027
Kanye West "All Falls Down"	RMUP0520	RMUZN1019
50 Cent "P.I.M.P."	RMUP0397	RMUZN0644
Jamelia "Superstar"	RMUP0377	RMUZN0669
Limp Bizkit "Behind Blue Eyes"	RMUP0260	RMUZN0848
Jeden Ośmi "Jak zapomnieć"	RMUP0299	RMUZN0908
Frou Frou "Holding Out for a Hero"	RMUP0321	RMUZN0901
Linkin Park "Numb"	RMUP0404	RMUZN0819
Jennifer Lopez "Baby I Love You"	RMUP0403	RMUZN0870
George Michael "Amazing"	RMUP0312	RMUZN0898
Pink "Trouble"	RMUP0267	RMUZN0777
Nadiya "Parle Moi"	RMUP0417	RMUZN0966
Benassi Bros "Hit My Heart"	RMUP0490	RMUZN2490
Dido "Sand In My Shoes"	RMUP0488	RMUZN2488
Green Day "American Idiot"	RMUP0486	RMUZN2486
Serial "Na dobre i na złe"	RMUP0369	RMUZN0342
Rocky Theme "Eye Of The Tiger"	RMUP0676	RMUZN0796
James Brown "I Got You (I Feel Good)"	RMUP0366	RMUZN0972
"Baltazar Gąbka"	RMUP0398	RMUZN0212
"Benny Hill"	RMUP0074	RMUZN0266
"Ghost Busters"	RMUP0076	RMUZN0329
"Ojciec Chrzestny"	RMUP0036	RMUZN0346
"Janosik"	RMUP0019	RMUZN0271
"Jak rozpętałem II wojnę światową"	RMUP0365	RMUZN0216

Aby pobrać wyslij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego e.lementu, np. RMUP0576

Wyslij SMS em kod pod nr 72950:

- Nokia – podaj kod z tabeli, np. RMUZN1037
- (Sony)Ericsson – literę N w kodzie z tabeli zamień na E np. RMUZE1037
- Siemens – literę N w kodzie z tabeli zamień na S np. RMUSI1037
- Motorola – literę N w kodzie z tabeli zamień na M np. RMUMZ1037

WALTERA

Gry Walthera

Wyslij SMS pod nr 72950 w treści wpisując kod wybranego e.lementu, np. RMUZN1037

o międzynarodowych powiązaniach.

Nokia: N3, N4, N5, N6, Siemens: S5, S6, MT50; Motorola: T720, M3; SonyEricsson: E6, E8

SMS: RMUZW1 pod nr **72950**

**CLICK
TRICK!**

Jeśli chodzi
o miecze, liczy się
i wielkość
i technika...

Wciśnij [Enter], by otworzyć
okno dialogowe i wpisz **icheat**.
Teraz wpisz w oknie dialogo-
wym **loot** i dostaniesz dodatko-
we surowce, a **give tech** da ci
punkty technologiczne.

Tylko w
click!

Podstępni Polacy 2

Kto wie, czy Empire Earth II nie wzbudzi w mediach niezwią-
zanych z grami niezdrowych emocji – tych samych, które
towarzyszyły premierze Codename: Panzers. W ramach
kampanii niemieckiej kierujesz tu zakonem krzyżackim, wal-
czysz z lokalnymi buntownikami (Polakami!!!), którzy chcą
przejąć władzę m.in. nad Toruniem, a w końcu bronisz za-
mku w Malborku przed atakiem polskiej piechoty i jazdy.

EMPIRE EARTH II

**Chociaż na pudełku zmieniło się logo producenta, fani
pierwszej części Empire Earth nie mają powodów do obaw.
Podbój świata to nadal doskonała – i epicka – zabawa!**

Empire Earth to jedna z ambitniej-
szych produkcji spośród gier stra-
tegicznych z ostatnich lat – w czte-
rech kampaniach przedstawia historię
cywilizacji od czasów prehistorycznych
aż do przyszłości, łącznie 500 000 lat
dziejów ludzkości. Całkiem sporo jak
na jedną płytkę CD. Pierwszą część gry
opracowało studio Stainless Steel, rok
później ukazał się dodatek złożony w ca-
łość przez ludków z Mad Doc Software.
Twórcy dodatku przygotowali też konty-
nuację Empire Earth, czy – jak powiedzie-
liby Francuzi – „part deux”.

Francuzi jednak nie będą chyba zbyt
Empire Earth II uszczęśliwieni. Choć to
nacja, która odznaczyła się w historii

świata, w drugiej części gry nie występu-
je. Jest za to 14 innych cywilizacji, któ-
re możesz wybrać w trybie multiplayer
lub w generowanej losowo rozgrywce
z komputerem. Kampanie – tym razem
trzy, każda po 8 misji – poświęcone
zostały natomiast Koreańczykom (lata
2333 p.n.e.-676 n.e.), Niemcom (1220-
1871) oraz oczywiście Amerykanom (od
końcówki XIX wieku do 2070 roku). Do
tego dochodzą jeszcze tzw. punkty prze-
łomowe, czyli rozbudowane pojedyncze
scenariusze, przedstawiające z per-
spektywy przeciwnych stron konfliktu
lądowanie w Normandii i starożytną
Bitwę Trzech Królestw. **Trybów i ro-
dzajów rozgrywki jest naprawdę
dużo, a fani mogą tworzyć włas-**

Również interfejs został obmyślony
tak, by ułatwić zabawę. Bazuje na
pomysłach znanych z innych gier
z gatunku RTS-ów (zaznaczanie jedno-
stek, wydawanie poleceń, grupowanie
oddziałów, ustalanie trybu zachowa-
nia wojsk, aktywna pauza itd.), a do
tego wprowadza kilka innowacji. Jedną
z nich jest możliwość wybrania sześciu
kluczowych lokacji na mapie, przypisa-
nie im do tzw. zakładki i obserwowa-
nie w małym okienku tego, co dzieje się
w danym miejscu, niezależnie od akcji
na głównym ekranie. Bomba!

**Inny rzadko spotykany pomysł, to
wykorzystanie dwóch sposobów
prezentowania mapy – w normal-**

Edytor scenariuszy pozwala popuścić
wodze wyobraźni.

Bomba atomowa nie kończy gry, ale
i tak czyni spore zniszczenia...

Krzyżacy w deszczu. Dobrze im tak,
zakutym łbom!



Choć engine graficzny nie robi wielkiego wrażenia, animacje jednostek nie są złe...

Każda cywilizacja zaczynała skromnie...



Nie mogło zabraknąć także morskich bitew.

nym trybie jest to tradycyjna minimapa w rogu ekranu, po wciśnięciu klawisza [Tab] natychmiast powiększa się ona na cały ekran. To też pomocne narzędzie, tym bardziej że możesz tutaj nie tylko kierować wojskami, ale też zarządzać robotnikami czy opracowywać tzw. plany strategiczne.

Plany strategiczne to najbardziej oryginalny pomysł twórców gry. Na mapie globalnej możesz zaplanować wspólny atak swoich wojsk i oddziałów należących do nacji sprzymierzonych, wskazać im cele i trasę marszruty. Takie plany wysyłasz następnie do pozostałych graczy (wszystkich lub kilku wybranych), a oni, w miarę chęci i możliwości, realizują je lub nie. To system przeznaczony jednak przede wszystkim do gry w multi, komputerowi sojusznicy opornie i nie zawsze skutecznie realizują swoją część planu, a z kolei wysłanie – omyłkowe czy celowe – planów ataku wrogowi nie powoduje konsekwencji.

Empire Earth II ma sporą wartość edukacyjną, ale niestety dowodzi również, że zrzuwanie się oplota. Gra się w to dobrze między innymi dlatego, że programiści garściami czerpali z pomysłów zawartych w innych produkcjach, z fenomenalnym Rise of the Nations na czele.

Większość nowych pomysłów, nieobecnych w pierwszej części Empire Earth, to właśnie patenty znane z tamtej gry – np. podział mapy na terytoria-strefy wpływów, które zdobywa się przejmując kontrolę nad kluczowymi budynkami lub fakt, że jednostki znajdujące się поблизу centralnego budynku miasta automatycznie się leczą.

Wyjątkowo elegancki jest sposób, w jaki skonstruowano system walki, by działał on w każdej z 15 epok historii Ziemi. **Jednostki naziemne zostały podzielone na sześć rodzajów – piechotę, kawalerię i artylerię, wszystko w wersjach ciężkiej i lekkiej.** Podobnie jak w grze „papier-nożyce-kamień”, każdy z rodzajów jednostek jest bardziej skuteczny w walce z dwoma innymi, a także bardziej podatny na atak innych dwóch. Wraz z kolejnymi epo-

kami wygląd – oraz możliwości – jednostek zmieniają się (np. łucznicy stają się bateriami dział), ale zasada pozostaje ta sama. Żeby jednak nie było za prosto, równowagę sił komplikują jednostki specjalne (np. szamani w pierwszych epokach) oraz jednostki nawodne i powietrzne. Na wynik starć mają również wpływ warunki pogodowe, różnice w rozwoju technologicznym, miejsce, w którym toczy się bitwa, doświad-

Empire Earth II ma wszystkie elementy jakie powinien posiadać współczesny RTS.

czenie oddziałów itd. Mimo pozornej prostoty, to system wystarczająco głęboki, by zainteresować wymagających strategów.

Solidnie opracowano również system ekonomiczny. Gospodarka bazuje na czterech surowcach podstawowych (żywność, kamień, drewno, złoto) i jednym specjalnym, zmieniającym się co kilka epok. Ważne są również punkty technologiczne, generowane m.in. na uniwersytetach. Odkrycia podzielone są na trzy rodzaje – naukowe, militarne i społeczne – łącznie dwanaście w każdej z epok. **Interesujące dylematy powstają podczas przechodzenia do kolejnych epok** – możesz to zrobić już po odkryciu sześciu technologii, ale rezygnujesz wtedy z bonusów, jakie dają ci technologie jeszcze nie opracowane.

Wygląd Empire Earth II jest uproszczony – m.in. z powodu dużej liczby jednostek obecnych na mapach – i schematyczny. **Grafika to najslabszy element gry** także dlatego, że w trakcie starć wielu oddziałów zbijają się one w grupy nachodzących na siebie obiektów. Dźwięki opracowano porządnie. W grach strategicznych muzyka ma raczej kość generalskie nerwy i ta tutaj właśnie to robi. Ogłuszające są natomiast efekty dźwiękowe – kiedy na ekranie spada bomba jądrowa, długą chwilę dzwoni w uszach.

Empire Earth II przypadnie do gustu miłośnikom strategii, ma bowiem wszystkie elementy – za wyjątkiem efektownej grafiki – jakie powinien posiadać współczesny RTS, na dodatek zrealizowane co najmniej bardzo dobrze. Tak naprawdę brakuje tylko oryginalności, bo droga w stronę nowej jakości w RTS-ach nie prowadzi przez dodawanie dziesiątków jednostek i budynków.

Empire Earth II

Producent: Mad Doc Software Dystrybutor PL: CD-Projekt

<http://www.empireearth.com/>

99,90

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna

duża liczba jednostek, budynków, odkryć, epok • przedstawia całą historię ludzkości • sporo ułatwień dla graczy

brak oryginalności • uproszczona grafika

Ogromna gra strategiczna, która nie zawiedzie fanów gatunku, ale też nie zaskoczy ich niczym nowatorskim.

GRAFIKA 3+ DŹWIEK 4 **4+**

Autor: Constanty Foch

Byłem wtedy mniej więcej w połowie gry – od kilku dni siedziałem w Chaos Theory, miałem już z grubsza wyrobione zdanie na jej temat – kiedy przedstawiciel firmy Cenega zaczął się dopytywać o cytaty na okładkę. Powiedziałem, że jeszcze za wcześnie, że recenzja nie jest napisana, facet jednak nalegał. Męczył, namol jeden. Ponieważ dystrybutorzy lubią mocne cytaty, takie, które dobrze wyglądają na pudełku, pomyślałem, że wymyślę mu coś na od-czepkę, na tyle dosadnego, by wiedział,

że to ironia, by nawet mu do głowy nie przyszło, by umieścić to na opakowaniu. Rzuciłem więc propozycję: „Najlepsza skradanka od czasów Biblii”. Niestety... Facio nie miał widać wyczucia ironii, bo z tego, co wiem, to właśnie te słowa widnieją na pudełku...

Na szczęście, wciąż bym się pod nimi podpisał. No, może nieco inaczej sformułowałbym tę myśl, ale nie zmienia to faktu, że **Splinter Cell: Chaos Theory to najlepsza skradanka wydana na PC**, fenomenalna produkcja, zaprojektowana z pasją, przez zawodowców w pełni kontrolujących wszystkie elementy gry, niezwykle grywalna, bardzo wciągająca, bogata w tryby rozgrywki, opcje dodatkowe, bonusy. Po prostu pakiet – jak rzadko który na półkach Empiku i Media Marktu – wart każdej złotówki swojej ceny.

Fabularnie zmieniło się niewiele. To znaczy zmienił się pretekst – tym razem intryga krąży wokół bezpieczeństwa zasobów

informatycznych Japonii – ale nie istota walki dobra ze złem. Działania tych złych, którzy tradycyjnie planują wyrządzić światu brzydkie kuku, zmuszają tych dobrych do przeprowadzenia jedenastu supertajnych operacji w różnych zakątkach globu – od Peru, przez USA i Japonię, aż po Koreę. Na szczęście, ci dobrzy to Third Echelon, agencja specjalizująca się w dyskretnym usuwaniu bandziorów z powierzchni ziemi i wykradaniu cennych precjozów. **Pojawiają się starzy znajomi – Douglas Shetland, Irving Lambert, Anna Grimsdottir.** Starzy fani serii docenią to, że jej twórcy, po sprzedaży kilku milionów egzemplarzy wcześniejszych części gry, pozwalają sobie na autoironię i dowcipne nawiązania do wydarzeń, które poznaliśmy wcześniej.

Nie czas jednak na wspominki, bo misja czeka. **Agent operacyjny Sam Fisher to w Chaos Theory wciąż pozostać, którą zdążyliśmy polubić, mocno jednak odmieniona.** W poprzednich grach z cyklu Sam potrafił wiele, opłonił kilka wyjątkowo finezyjnych technik

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Nieważne, czy nazwie się ją „drugą” czy „trzecią” częścią – Chaos Theory to najlepsza odsłona serii Splinter Cell.

Skradać się do bankomatu, czy kłóć się z kłóć do kąta?

Sam nigdy jeszcze nie był w formie tak dobrej, jak w Chaos Theory.

SC PISTOL

No to sobie polatasz...

Coś zwisa z sufitu...

Mam nadzieję, że to nie toaletę...

Smiałe akcje Sama Fishera nie miałyby szans na powodzenie, gdyby nie pomoc, jakiej przed i w trakcie misji udzielają mu towarzysze z Third Echelon i stary przyjaciel... To najważniejsze postacie świata Splinter Cell.



IRVING LAMBERT

Koordynator operacji - Third Echelon

Gdy Sam wykonuje zadanie, Irving to jego jedyny kompan. „Siedzi” w jego słuchawce i na bieżąco informuje o wydarzeniach, podsuwa pomysły i strategię. Grając w kolejne części serii, nie sposób się z nim nie zaprzyjaźnić.



ANNA GRIMSDOTTIR

Specjalista do spraw komunikacji - Third Echelon

Szełowa niewielkiego oddziału programistów odpowiedzialnych za technologiczne, kryptograficzne i informacyjne wsparcie działań agentów operacyjnych. To ona pomaga Samowi w łamaniu najbardziej zaawansowanych zabezpieczeń.



DOUGLAS SHETLAND

Szef agencji najemników Displace International

Stary znajomy Sama, który teraz prowadzi własną agencję najemników. Rząd wynajmuje go, gdy trzeba załatwić brudną robotę, nie ryzykując politycznym skandalem. Drogi Samu i Douglasa często się krzyżują.

Z niewielką pomocą przyjaciół...

zwiadowczych, miał jednak kłopot z tym, z czym radzi sobie byle mięśniak pokroju Serious Sama. Czyli z zabijaniem. Tymczasem w Chaos Theory, jeśli zechcesz, możesz przejść spore fragmenty gry właśnie dzięki bezpośrednim konfrontacjom. Nie dość, że morderczy potencjał używanego przez Fishera pistoletu SC-20K znacznie wzrósł, to jeszcze w jego arsenale pojawiły się granaty oraz nóż na śmiertelnie bliski dystans. Na szczęście, gra nie zamieniła się przez to w mało wyrafinowaną symulację psychopaty - rozwiązania siłowe to za mało, by ukończyć poszczególne etapy, a prawdziwi „splintercellowcy” i tak grali będą w taki sposób, by nie wywoływać alarmów.

Amon Tobin

Całą ścieżkę dźwiękową do gry przygotował Amon Tobin, jedna z najważniejszych postaci muzyki elektronicznej, mistrz drum'n'bassu. Soundtrack gry ukaże się w normalnej sprzedaży i będzie to szósty pełny, studyjny album artysty. Jeśli spodoba ci się muzyka w Chaos Theory, sięgnij po wcześniejsze produkcje Brazylijczyka - szczególnie polecamy przełomową w jego karierze płytę „Permutation” oraz krążek „Adventures in Foam” wydany pod pseudonimem Cujo.



O tych smakoszach serii Splinter Cell też zresztą pomyśleli twórcy Chaos Theory. Do i tak już bogatego wachlarza ruchów Sama Fishera dołączyło kilka nowych. Bohater może teraz otwierać drzwi kopniakiem (by ogłuszyć stojącego za nimi strażnika), może też rozchyłać je wyjątkowo cichutko, nie wzbudzając żadnych podejrzeń. Zwis-

ając spod sufitu głową w dół, może chwytać strażników, by potem w mniej lub bardziej ostateczny sposób ich uciszyć. **Przy użyciu noża może przebijać się przez cienkie przeszkody**, takie jak choćby folia budowlana. Może również skorzystać z kilku nowych gadżetów, m.in. oscylatora blokującego na krótko działanie urządzeń elektronicznych.

Może, bo „możliwości jest wiele”, jak mówili bohaterowie filmu „Dziewczyny do wzięcia”.

A na dodatek poziomy zaprojektowano w taki sposób, by większość problemów i przeszkód można było pokonać na co najmniej dwa sposoby. Dzięki temu, choć gra jest wciąż liniowa, czujesz, że masz kontrolę nad jej tokiem. **To już nie podążanie ścieżką wytyczoną przez twórców, tylko kreatywne korzystanie z dostępnych możliwości, by rozwiązać problem.** To nowa jakość w serii Splinter Cell - gra w Chaos Theory to doświadczenie dużo bardziej fascynujące niż zabawa choćby z Pandora Tomorrow.

Sporą grywalność tytuł ten zawdzięcza kilku czynnikom. Klimatowi, to po pierwsze. Po drugie temu, że na każdym z poziomów masz sporo roboty do wykonania - tym bardziej, że poza zadaniami głównymi dostajesz także różnego rodzaju cele dodatkowe. **Świetnie działa sztuczna inteligencja strażników, którzy - raz zaalarmowani - pozostają w stanie gotowości**, rozsądnie przeszukują pomieszczenia, mądrze i ostrożnie reagują na wyjątkowo cichutko. Największą frajdę daje jednak opanowanie wszystkich ruchów Sama Fis-

hera. Jeśli poznasz tę grę, spędzisz przy niej trochę czasu, nauczysz się robić rzeczy niesamowite, ryzykowne, ale dzięki temu efektowne i strasznie nakręcające do dalszej gry. Mam już swoje lata, ale co najmniej kilka razy zdarzyło mi się przed monitorem zająć jak mały chłopiec. Chaos Theory naprawdę wkręca.

Pisać o Chaos Theory można bardzo dużo, tyle że byłoby to nudne. bo pisać o tej grze można wyłącznie dobrze.

Fakt, że gra w taki sposób działa na zmysły, to także zasługa nowego silniczka graficznego.

Korzysta on z większości najnowszych rozwiązań technologicznych, które robią piorunujące wrażenie na obserwatorach, nawet jeśli nie znają oni ich wymyślnych nazw. Misje toczą się właściwie wyłącznie w nocy, w ciemnościach, w kilku z nich pada deszcz, a engine z niewiarygodnym realizmem oblicza na bieżąco sposób układania się cieni, refleksy świetlne na lustrze wody, tworzące się na chodniku kałuże. Świetne są również efekty związane z wykorzystaniem rozmaitych gadżetów, przede wszystkim różnych trybów podziwiania rzeczywistości (noktowizor, termowizor, tryb EMF).

Splinter Cell: Chaos Theory to gra, dla której warto zainwestować w porządną system audio. W wielu momentach gry słuch staje się dla Sama głównym przewodnikiem lub też wskazówką wyznaczającą kierunek, skąd mogą nadejść przeciwnicy. **Wrażenie**

jest niesamowite, kiedy odpalasz grę na porządnym systemie 5.1. Nawet bez tego jednak dźwięk zachwyca, także dlatego, że poddaje się prawom akustyki. Strażników możesz usłyszeć przez drzwi, a kiedy poruszasz się podczas burzy czy pośród innych hałasów, tłumią one twoje kroki i pomagają w zadaniu.

Oprawa audiowizualna jest na tyle dobra, że aż nie sposób zrozumieć, dlaczego twórcy gry wykorzystali ją jedynie w dwóch trybach. Nowy engine obsługuje rozgrywkę dla jednego gracza oraz jeden z dwóch trybów dla wielu graczy, czyli Co-op. Drugi, tzw. Versus, bazuje na silniku Pandora Tomorrow i właściwie, poza kilkoma nowymi mapami, nie wprowadza większych zmian do zabawy znanej z tamtego tytułu. Szkoda, bo w porównaniu z nim Co-op wygląda fenomenalnie i być może dlatego jest też bardziej grywalny.

W trybie tym **masz do wykonania cztery specjalnie przygotowane misje, które można zakończyć powodzeniem tylko wtedy, kiedy dwaj biorący w nich udział agenci współpracują ze sobą.** Na tę okoliczność dodano kilka nowych ruchów wymagających udziału dwóch graczy - to m.in. możliwość podsadzania towarzysza i wspinięcia się po nim czy przetrzymywanie go nad przeszkodami terenowymi.

Cztery misje, to - mówiąc szczerze - niewiele, ale warto wspomnieć, że w ciekawy sposób powiązane je z główną osi fabuły. Zadania z trybu Co-op i kampanii dla jednego gracza uzupełniają się, dwójka agentów z gry w multi wykonuje misje, które pomagają Samowi w osiągnięciu jego celów.

O Splinter Cell: Chaos Theory pisać można jeszcze dużo, tyle że byłoby to nudne, bo pisać o tej grze można wyłącznie dobrze. Jedyną istotną, widoczną niedoróbką jest nieumiejętne wykorzystanie efektu rag doll, przez co ciała układają się czasami nienaturalnie. Swoją drogą, to ciekawe, że to, co miało urzeczywistnić „fizykę ciała”, częściej tylko pokazuje, że twórcy gier muszą się jeszcze w tym temacie dużo nauczyć. Ta fuzerka w niewielkim jednak stopniu wpływa na radość, którą Chaos Theory daje. Hmm... Może to rzeczywiście najlepsza skradanka od czasów Biblii!?



Splinter Cell: Lech Wołosa

Nowy sposób łamania kodów...

Tryb Versus bazuje na silniku z Pandora Tomorrow.

Splinter Cell: Chaos Theory

Producent: Ubisoft Montreal

Dystrybutor PL: Cengage

http://www.splintercell.com

cena 99,90

Multiplayer: tak (tryby Co-op i Versus)

Wymagania: procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna

oprawa graficzna i dźwiękowa • duża swoboda w trakcie wykonywania misji • tryb Co-op • sztuczna inteligencja

tryb Versus na silniku z Pandora Tomorrow • niezbyt dobrze zaimplementowany efekt rag doll

Najlepsza część serii Splinter Cell, a jednocześnie najlepsza skradanka wydana na PC. Pudełko z tą grą warte jest każdej wydanej złotówki!

5+ OCENA

W przeciwieństwie do zwykłych RTS-ów jednostki walczą w pododdziałach zwartych.

Tylko w
CLICK!

Kozacy II to ambitna strategia czasu rzeczywistego, która wymyka się schematom i konwencjom.

Kozacy II

Wojny Napoleońskie



Panowie, chórem – hej ho, do lasu by się szło!!!!



Europę jednoczono już od dawna...

Istnieją tylko dwa typy książek o Napoleonie. W jednych przedstawiany jest on jako „rzeźnik Europy”, masowy morderca i opętany rządzą władzy psychopata. W drugich autor rozpływa się w zachwytach nad swoim ukochanym cesarzem, przeważnie zapominając, jak to stracił przez niego oko, rękę, nogę oraz... jaja (to, jak rozumiem, spóźniony wątek wielkanocny? – Rednacz). Jego masochizm jest gotów jest wspominać z dumą i rozrzwinięciem moment, gdy kon Najjaśniejszego Pana nadepnął mu kiedyś na odepisk. Pamięta, jak jego oblicze splonęło wtedy rumieńcem, a do oczu napłynęły „łzy wzruszenia”. Cały pułk zazdrościł potem tego zaszczytu...

A teraz poważnie. Jak mawiał Stanisław Jerzy Lec: prawda leży gdzieś pośrodku, za zwyczaj bez nagrobka. Dlatego sądzę, iż twórcy Kozaków II postąpili całkiem zdrowo, nie próbując tworzyć gry o Korsykaninie, lecz raczej rozbudowaną strategię osadzoną w realiach epoki, konkretniej zaś w latach 1793-1815. Możesz tedy opowiedzieć się za jednym z szesnastu mocarstw, które choć werbalnie marzą wyłącznie o wiecznym pokoju, tak naprawdę nieustannie kombinują, jakby tu podstawiać sąsiadowi nogę.

Tak więc jeśli nie przepadasz za Francją – proszę bardzo, poprowadzisz swą

armię jako Wellington, Blücher, Kutuzow, Fryderyk Wilhelm III, Aleksander I, Gneisenau, Scharnhorst, książę von Lichtenstein, Franciszek I, Muhammad Bej lub jedną z wielu innych historycznych postaci. Jest w czym wybierać (nie tylko spośród herosów) i to właśnie jest w grze najpiękniejsze. Miast jednej tradycyjnej kampanii, są aż dwie różne. Ponadto możesz rozegrać samodzielnie zdefiniowaną potyczkę lub jedną ze słynnych bitew historycz-

Jest to jedna z tych gier, w których przebiegły dowódca zwycięża wielokrotnie liczniejsze siły wroga.

nych (Essling, Austerlitz, Ilawa, Wagram, Ulm i coś, co nazwano „bitwą o Egipt” – czyli pod piramidami).

W każdym przypadku rozgrywka ma trochę inny charakter. Zwykła kampania rozpoczyna się kursem oficerskim, wprowadzającym w arkana dowodzenia, po czym przechodzimy do starcia na polu walki. Misja po misji, liniowo, RTS-owo, w starym stylu. Nieco inaczej wygląda kampania w trybie „Battle for Europe”, gdzie widac fascynację twór-

cow seria Total War – niestety również jej starszymi częściami.

Widzisz oto podzieloną na regiony mapę kontynentu i już zacierasz ręce z zachwytem, gdy nagle okazuje się, iż turowej rozgrywce bliżej jest do starego, pocziwego Riska niż do przeboju firmy Creative Assembly. Zarządzanie prowincjami potraktowano zbyt zdawkowo. Można, co prawda, wznieść większe fortyfikacje albo przedsięwziąć sabotaż na terytorium przeciwnika, lecz ze święcą szukać tu sterowania gospodarką czy chociażby tajną policją. Każdy region dostarcza pewnej porcji dóbr, a także określonej liczby rekrutów (w zależności od populacji). Czasem wybuchają też rebelie. Dysponując odpowiednią ilością złatego kruszcu, można nabyć nowe terytoria lub uczynić je swoimi protektoratami. Do tego dochodzą jeszcze zabiegi dyplomatyczne: sojusze, traktaty o nieagresji, tudzież pozwolenia na przemarsz wojsk. Clue tego wszystkiego stanowi jednakowoż toczenie kolejnych bitew, podczas których dowódca (czyli ty, wódzu!) wspina się poprzez poziomy doświadczenia ku najwyższemu szarżom.

Za mundurem panny sznurem, he, he, he...

Czworoboki sprawdzają się w obronie.

Siła przekonywania muskietów maleje z odległością.

Zadanie z geometrii - co jest lepsze - jedna linia, czy dwa czworoboki?

CLICK!

Rejterującego wroga ścigaj kawalerią - każdy ukatrupiony przeciwnik podnosi morale. Piechota niech w tym czasie przeładowuje broń.

POWROTY PRZESTYŁOŚCI

Szkoda, że - podobnie jak w Shogunie i Medievalu - danej prowincji przypisana jest wyłącznie jedna mapa, na której będziesz kruszył kopie. Nie zauważyłem również, aby zmieniały się pory roku. Jeśli lejesz się do upadłego o jeden skrawek kontynentu, skazany jesteś oglądać wciąż te same scenerie i wypełniać podobne zadania. Z drugiej strony rzadko ograniczają się one do prostego wyrznięcia w pień siły żywej konkurenta. Częściej wiktoria zależy od zajęcia i utrzymania kluczowych pozycji lub wypełnienia szeregu questów (albo też kombinacji powyższych). W sumie nie jest więc tak nudno, jakby się wydawało, a już w żadnym razie nie jest to znana z Total War młocka: bitwa, wyrzynamy tyłu, ilu się da, kolejna bitwa, masakrujemy maksymalnie wielu... i tak aż do rana. To fakt, że na poziomie strategicznym Kozacy 2 nie olśniewają, ale z nawiązką rekompensują to na polu bitwy.

Nie jesteś tu - śladem podobnych gier - ograniczony limitem czasowym, lecz, co logiczne, zapasami amunicji i żywności. Gdy zabraknie tej pierwszej, twoim podkomendnym grozi rozstrzelanie, a w przypadku braku papu, niedożywione wojsko dziesiątkuje zaraza i chuderlaki padają jak muchy. Ten element rozgrywki można rzecz jasna wykorzystać także do pognębienia wroga. Na każdej mapie funkcjonuje pewna liczba wiosek - osad górniczych, rolniczych, rzemieślniczych itp. Zdobywając te siola, opróż-

niasz magazyny z zaopatrzeniem dla armii niezbędne do kontynuowania wojny. Aby wioska była twoja, nie wystarczy jednak wysłać człowieka, który zatnie chorągiewkę. Każdej osady broni oddział lokalnej milicji. Z drugiej strony, kiedy już pošlesz chłopaków na zieloną trawkę, wkrótce sformowane zostaną nowe, tym razem już lojalne wobec ciebie siły samoobrony. Jak bardzo trafiony jest pomysł z osadami, docenimy dopiero w klasycznych misjach z rozbudową własnej bazy. Otóż także wtedy niezbędne zasoby (np. żywność) są przysyłane wyłącznie z sojuszniczych osiedli. **Ta nie jest modelowy RTS, w którym można okopać się za murem, a który roztrzaskają kolejne fale atakujących i przygotować miazdzące kontruderzenie.** Każdy wie, że kiedy przetrzymamy już pierwsze natarcie, taka gra staje się najczęściej nudna.

W Kozakach 2 o podobnej sytuacji nie ma mowy. Na początku batalii istotne jest zdobycie jak największej liczby wiosek, później myśli absorbuje ich utrzymanie w obliczu wściekłych ataków nieprzyjaciela. Działasz pod presją czasu, a twoja armia jest zbyt mała. Wymusza to ciągłe dokonywanie dramatycznych wyborów. Na szczęście jest to jedna z tych gier, w których przebiegły dowódca zdoła pokonać wielokrotnie liczniejsze siły wroga. Najważniejsze dla zwycięstwa są dwie kwestie: morale oraz drogi. Nigdy nie zdarza się, że wszyscy żołnierze giną na polu bitwy. **Po rozbiciu oddziału rejterują do koszar, gdzie możesz uzupełnić straty, dokopto-**

Fields of Glory

Choć na pierwszy rzut oka to tylko kolejny RTS, odnajdujemy w nim echa takich poważnych strategii jak Fields of Glory i Sid Meier's Gettysburg! Obie stworzył legendarny Sid Meier, założyciel firmy Microprose.

wać oficera, dobosza i sztandar, a następnie posłać biedaków z powrotem do boju. Pathfinding jest tak skonstruowany, że intuicyjnie wybiera utwardzone drogi. Po wkroczeniu na trakt oddział samoczynnie formuje kolumnę i nie dość, że maszeruje chwacko, to jeszcze przybywa na miejsce świeży i rześki. W kontekście strategii sporo już napisano o sprawnej łączności, ale ta gra pokazuje jej wagę jak żadna inna, czyniąc z dróg swoisty „krwiobieg” każdej mapy.

Podczas gdy trzeci wymiar staje się standardem nawet w szachach, grafika drugiej części „Kozaków” tkwi wciąż jedną nogą w starych czasach. Trójwymiarowy teren potrafi wprowadzić namieszać w szykach i wpływa na skuteczność ognia (podobnie jak drzewa i inne przeszkody), lecz nie można ani obrócić widoku, ani operować zbliżeniem. Aby mieć jakoś taki pogląd na sytuację, trzeba zwiększyć rozdzielczość ponad standardowe 1024x768 punktów, co może odbić się na szybkości gry.

Dwuwymiarowe żołnierzyki są ślicznie animowane, a przede wszystkim liczne - nawet do 64 tysięcy wojaków w jednej bitwie. Dźwięk plasuje się za to gdzieś w okolicy stanów średnich. Salwy brzmią całkiem naturalnie, lecz werble i wrzask oficerów nie mrozą krwi w żyłach. **Ta nie oprawa jednak zaważyła na wysokiej końcowej ocenie, lecz wysokich lotów grywalności.** Niepozornego RTS-a uszlachetniono porządną domieszką strategii (a może odwrotnie?), ale nie przebrano miary i gra pozostała strawną dla szerokiego grona odbiorców. Można doszukiwać się błędów technicznych i merytorycznych, tylko po co? Wszakże na przekór nim wciąż mam ochotę do niej wracać.

Kozacy II: Wojny Napoleońskie

Producent: GSC Game World Dystrybutor PL: Cenega

<http://kozacy.valkirlia.net/>

Wymagania: procesor 1.5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

dynamiczna • zmusza do kombinowania • kontrolowane terenu i zdobywanie zasobów • różne tryby rozgrywki • pathfinding i drogi • realia historyczne!

nieruchoma kamera • bezkrwawa • mniej ciekawa na poziomie strategicznym

Nietuzinkowa gra z rekonstrukcją epoki. Barwne muzyki, obrońcy czworoboki i zapach prochu po oddanej salwie. Stosów trupów nie uświadczym.

GRYWALNOŚĆ 5

GRAFIKA 4+

DŹWIĘK 4+

5+ OCENA



Juz wiem, kim zostanę, jak dorosnę. Będzie psi-błacharzem!

Pij mleko, będziesz wielki.

PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY

Lekarz powiedział, że będzie dobrze. Tym obok też.

Firma Midway kojarzyła mi się do tej pory przede wszystkim z serią Mortal Kombat – w jej najnowszej produkcji nie znajdziecie jednak ani Liu Kanga, ani Raidena. Ale też będzie mocno...



UBIK JEST DORRY NA WSZYSTKO



Wyd. Rebls

Philip K. Dick wykreował świat przyszłości, w którym zdolności psi są tak powszechne, jak dziś umiejętność czytania czy pisanie. W tym świecie jasnowidz może przepowiedzieć przyszłość, każdy może stać się ofiarą mentalnego ataku. Wyspecjalizowane korporacje zajmują się ochroną obywateli, bowiem większość ludzi obawia się włamania do swych umysłów. Grupa specjalistów Runcitera (jednej z takich agencji) zostaje wysłana z misją zneutralizowania telepatów infiltrujących pewną firmę. Wraz z grupą interjałów wyruszamy na Lunę...

Nick Scryer jest jednym z niedobitków oddziału rządowego. Trafia do niewoli The Movement, terrorystycznej organizacji, której lider dostaje wypieków na twarzy na samą myśl o władzy nad światem. Zupełnie się jednak nie spodziewa, że piękne marzenia może popsuć mu jeden z nowych niewolników...

Scryer wydaje się klasycznym mięśniakiem wyhodowanym na sterydach anabolicznych i paszy dla zwierząt, ale tak nie jest. Ma nie tylko buły bicepsy i groźne spojrzenie wściekłego buldoga. Okazuje się, że jest on wtyczką rządowej agencji Mindgate. Nick S. jest też znakomicie wyszkolonym, niezwykle niebezpiecznym agentem posiadającym psioniczne zdolności. Dla potrzeb kamuflażu wyczyszczono mu pamięć, która wraz z postępem scenariusza powoli powraca (a z nią nieprawdopodobne umiejętności Scryera).

produkcje są do siebie bardzo podobne, zarówno jeśli chodzi o fabułę jak i zestaw mocy psi. Jeśli więc po zderzeniu z SS macie dobre wspomnienia (niezła dwuznaczność, he, he – Che Collada), powinniście rozejrzeć się za Psi-Ops.

Osiem poziomów wypełnia masa przeciwników uzbrojonych w broń konwencjonalną i garstkę bossów dysponujących mocami psionicznymi. Duże znaczenie dla odbioru ma tu silnik Havok 2.0, na którym zbudowano fizykę gry. Dzięki niemu oczy nie uciekają w tył głowy, wszystko sprawia się lepiej niż dobrze, a gra działa bez zarzutu. Szkoda tylko, że przeciwnicy pojawiają się znikąd, nie mamy autosave'a, a kamerzysta niekiedy wydaje się zdrowo nagrany (kamera ukazuje tylko część planu, miejsce akcji nie jest widoczne).

pojemniej niż w Second Sight). Pozostałe moce żołnierza to Remote Viewing (pozwala zaglądać za ściany i drzwi), Mind Drain (wysysa energię przeciwnika – w przeciwieństwie do Second Sight energia psi nie ulega autoregeneracji). Jest jeszcze Aura View (pozwala dojrzeć ukryte obiekty), Pyrokinesis (wzniecanie ognia) oraz Mind Control (przejmuje umysły i ciała wrogów).

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy ma kilka niezaprzeczalnych zalet. Świetnie zaprezentowane moce psi (i dużo fajnych pomysłów na ich użycie) – naprawdę czuję się MOC. Scenariusz jest również niezgorszy, filmiki stanowią ciekawe, dobrze spajające grę tło zabawy. Niezła jest też z muzyką i dźwiękami. **Generalnie Psi-Ops ma więcej zalet niż grzechów.** Te kilka wad wymienionych poprzednio nieznacznie tylko osłabia rozgrywkę. Jeśli jeszcze nie umiesz lewitować i przenosić przedmiotów siłą woli, najwyższy czas się nauczyć. Zapraszam do gry!

Jeśli jeszcze nie umiesz lewitować i przenosić przedmiotów siłą woli, najwyższy czas się nauczyć.

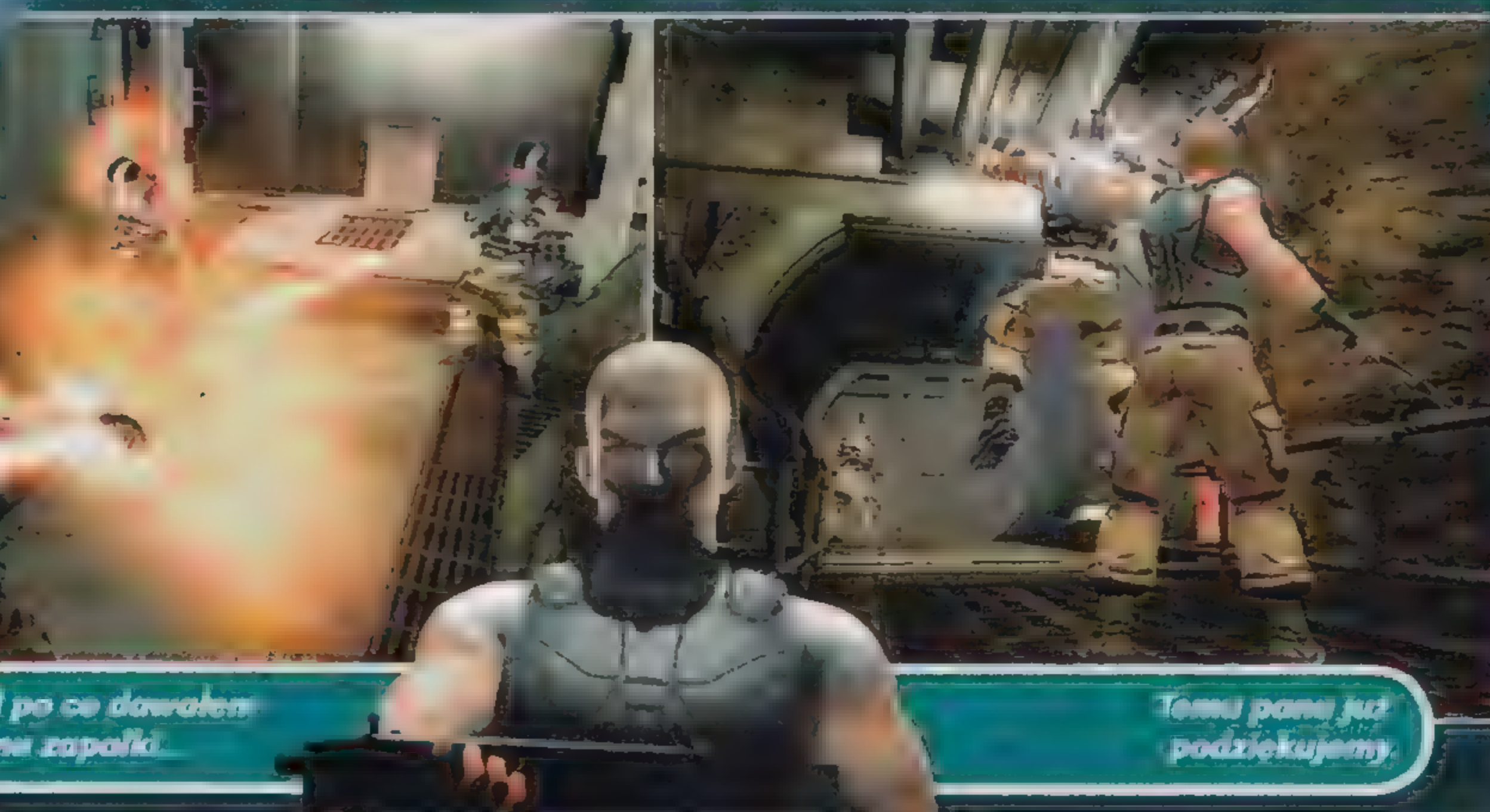
Zawiłości scenariusza może nie powaliłyby na kolana Ph.K. Dicka, ale jednak miło, że postarano się zaskoczyć odbiorców niebanalną fabułą, która spaja grę. Jeśli zaczyna wam teraz dzwonić w głowie echo gry Second Sight, to się wam nie dziwię. Obie

Scryer ma do dyspozycji sporo broni palnej, którą może używać wraz z psioniką. Np. za pomocą telekinezy podniesie przeciwnika i zastrzeli go z pistoletu. Właściwie Scryer może unieść niemal każdy przedmiot i rzucić nim w dowolny cel (działa to o wiele le-



Jeju, ale ta pukawka jest ciężka!

Fajny plecak, co masz w środku?



I po co dawałem mi zapalki.

Temu panu już podziękujemy.

Psi-Ops

Producent: Midway
Dystrybutor PL: Nova Gra
<http://www.psioptionsgame.com/>

cena 19.90

Wymagania: procesor 1.0 GHz, 128MB RAM, karta grafiki 32MB

sporo bonusów i znajdziek • świetna fizyka • odłotowe moce psi • niezłe levele

zawodna niekiedy kamera • brak autosave'a • wrogowie pojawiający się w miejscach, skąd nie mogli wyleźć

Jeśli nie udało ci się zostać członkiem X-MEN, możesz spróbować w Mindgate. Podobno mają właśnie zapisy.

4 OCENA

Autor: Herr Odyn

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

TYLKO 4,88 PLN



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP 8776000Y69). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLĄC TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP +4860X600600:8776000Y69)

SMS GRAFICZNY NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

TYLKO 2,44 PLN

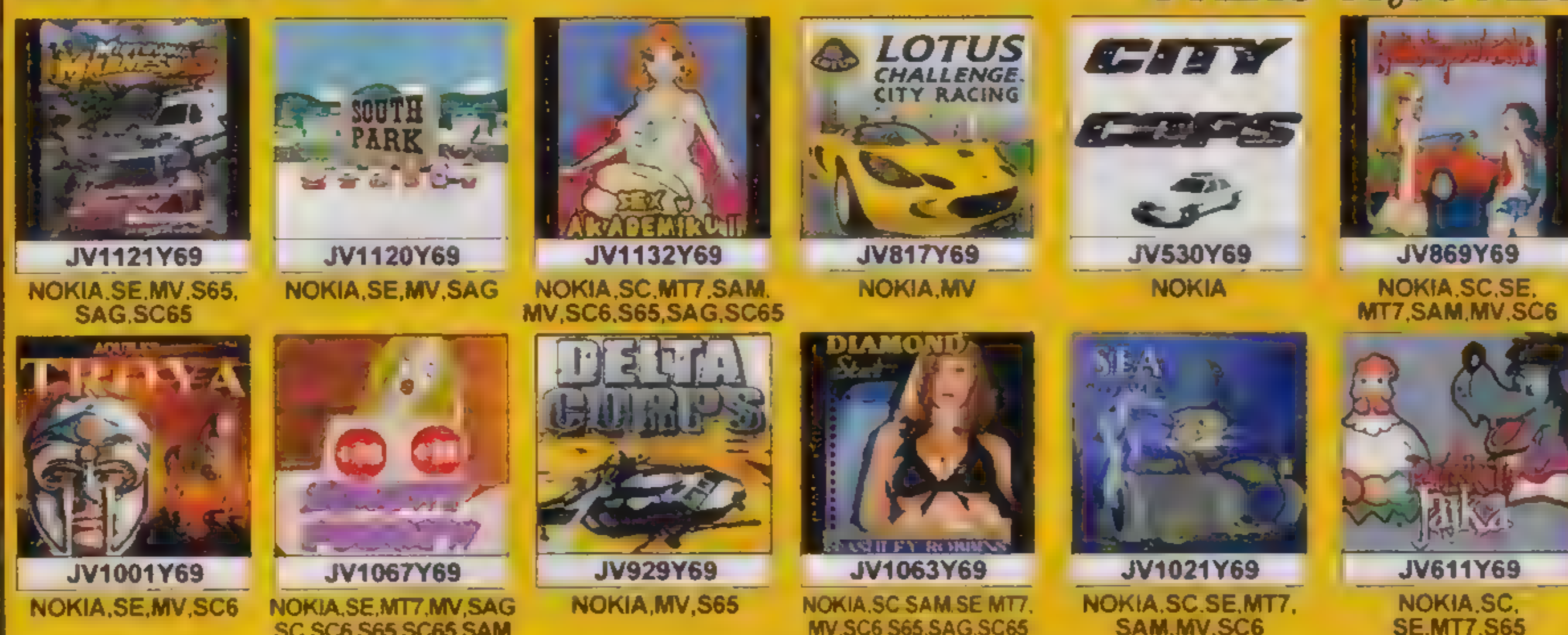


NOKIA WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP **L815660Y69**
NOKIA WYGAŚZACZ ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP **V815660Y69**
SIEMENS ZAMIAST "L" WPISZ "D" NP **D815660Y69**
SAMSUNG ZAMIAST "L" WPISZ "Z" NP **Z815660Y69**

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP **L815660Y69**). JEŚLI CHCESZ WYŚLĄC OBRAZEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP +4860X600600:L815660Y69)

GRY JAVA NR 7928

TYLKO 10,98 PLN



SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

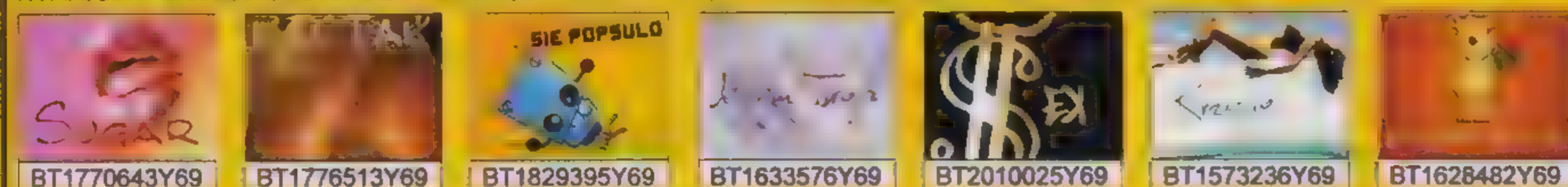
NOKIA: NOKIA (2650 3130 3230 3300 3650 3660 5100 3510 5140 6100 6200 6220 6230 6610 6610 6800 6810 6820 7200 7210 7250 7250 7650 8910)
SE: SONY ERICSSON (T610 T618 T620 T628 T630) MV: MOTOROLA (V300 V400 V500 V525 V560 V80) SAM: SAMSUNG (C100 X100 X600)
SC: SIEMENS (S55 S155 M55) SC6: SIEMENS (C60 MC60) S65: SIEMENS (CX65 M65 S65) SC65: SIEMENS (C65) MT7: MOTOROLA (T720 T722) SAG: SAGEM MY X5-2

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928 A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP **JV97Y69**). (NAJPIERW SPRAWDŹ CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLĄC GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER GRY (NP +4860X600600:JV97Y69)

MOJA TAPETA NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

TYLKO 4,88 PLN



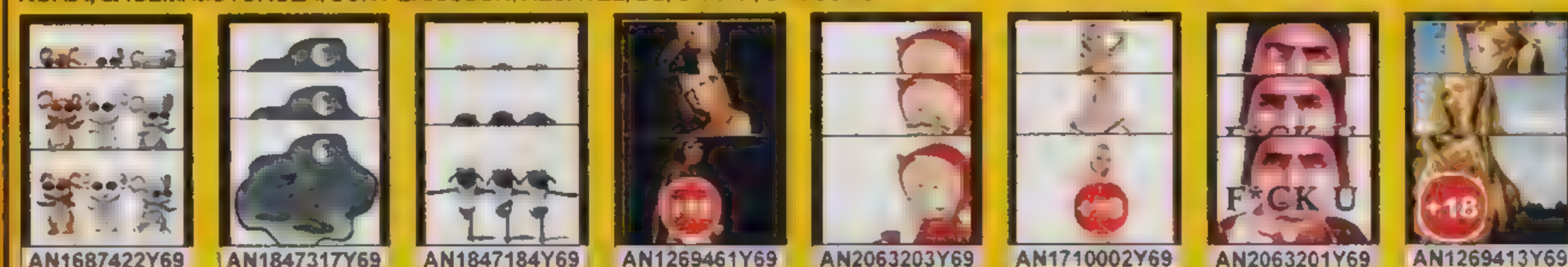
TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA TEKST (NP **BT158335Y69**:Kocham Cie) i W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. JEŚLI CHCESZ WYŚLĄC OBRAZEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA TEKST (NP +4860X600600:BT158335Y69:Zuzia)

ANIMACJA NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

TYLKO 4,88 PLN



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP **AN1060784Y69**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLĄC ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP +4860X600600:AN1060784Y69)

W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WĄDOMOŚCI MMS

DZWONKI

Arash Boro Boro
Asnani Only You
Aventura Obsession
Bartek Wrona Jedna Na Młon
Bartez Or The Move
Benny Benassi Hit My Heart
Benny Benassi Satisfaction
Big Cyc Kazdy Facet To Świnia
Boys Jestes Szaora
Britney Spears Do Somethin
Chemical Brothers Gwanze
Danzel Pump It Up
Destiny's Child Soldier
Donu Przestrzeń
Eminem Like Toy Soldiers
Film Jak rozpętałem II wojnę światową
Film Mortal Kombat
Film Ojciec chrzestny
Film Rocky III Eye of The Tiger
Global Desires The Sound Of San Francisco
Groove Coverage Runaway
Gunther feat. Samantha Fox Touch Me
Gwen Stefani Rich Girl
Ivan i Delfin Jey Czame Oczy
Jennifer Lopez Get Right
K-Maro Femme Like You
Krzysztof Kłajnski & Kayah Procz Ciebie Nic
Linkin Park Nuno
Mandavina Bo Z Dziewczynami
MBrother Trebles
Natasza Bedingfield Unwritten
Nightwish Sleeping Sun
Ośka Tece Korcz Kerasa Bezele Kochanie
Papa Dance Czarny Śnieg
Queen We Are The Champions
Rozni Wykonawcy Pokonamy Fałę
Sah Doo All The People In The World
Sarah Connor Living To Love You
Scooter One always hardcore
Scooter Snake That
Senai Benny Hili
Senai Stawka Wersza Niz Zycie
Senai Swiat według Kiepskich
Shrek I'm A Believer
Sumptuashb Koyasanka
Tocias Sasiadka
Tocias Tesknie
Trzeci Wymiar Zapomnij o Tym
Uniting Nations Out of touch
Westbam Hard Times

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP **PT808452Y69**). DLA TELEFONÓW SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP **SA808452Y69**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLĄC DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP +4860X600600:PT808452Y69)

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK MONOFONICZNY

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 DLA TELEFONÓW NOKIA, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP **T1213662Y69**). SIEMENS ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP **J1213662Y69**). DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP **H1213662Y69**). DLA SAGEM ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP **GM1213662Y69**). ABY WYŚLĄC DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP +4860X600600:T1213662Y69)

LOGO, EMS NR 7228

TYLKO 2,44 PLN

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, ERICSSON, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG

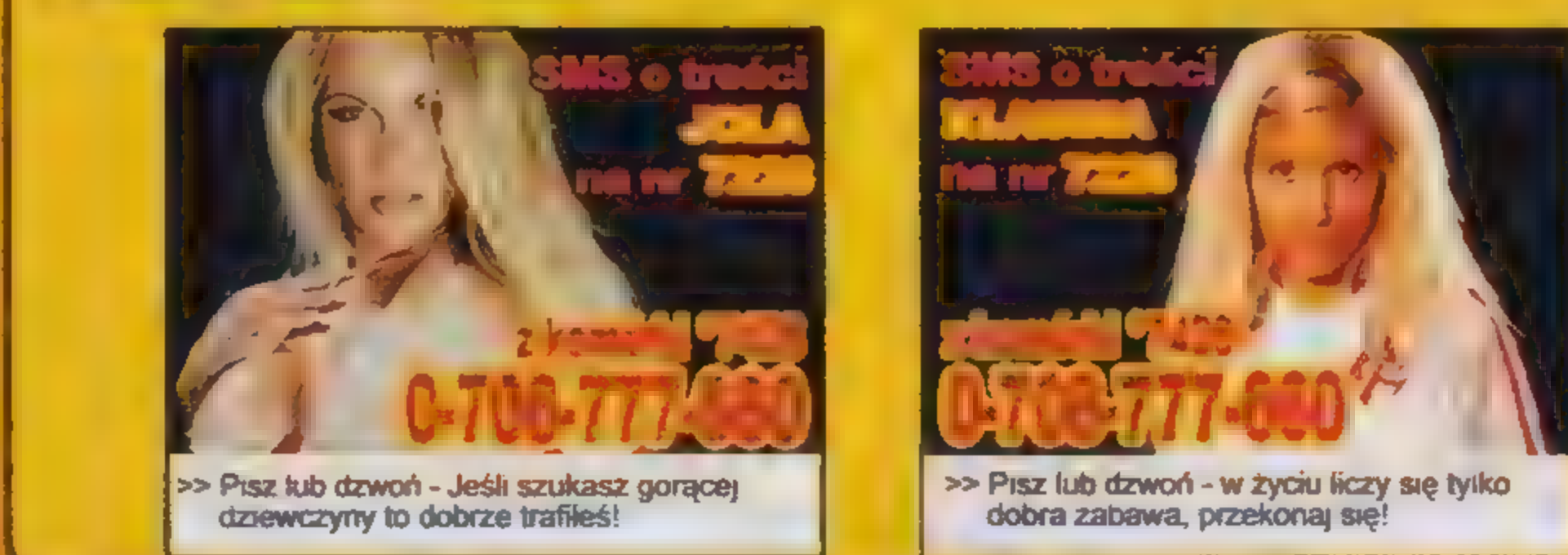


NOKIA, SAMSUNG PODAJ SAM NUMER (NP **44154Y69**).
SIEMENS PRZED NUMEREM WPISZ "C" (NP **C44154Y69**).
ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG PRZED NUMEREM WPISZ "E" (NP **E44154Y69**).
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLĄC OBRAZEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP +4860X600600:852715Y69)

WWW.WAPSTER.PL

WAP.WAPSTER.PL

FLIRT NA ŻYWO



Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.
Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!

PROMOCJA
CENOWA

Wapster

WSZYSTKO NA TWÓJĄ KOMÓRKĘ

*Snowblind nie rewolucjonizuje gatunku.
Łączy za to wszystkie te elementy, które
powinien mieć dobry FPS.*

PROJECT: SNOWBLIND



*Jeśli chcesz być trendy,
czas zapuszczyć wąż...*

Początkowo gra miała nazywać się Deus Ex: Clan Wars, ale nie okazało się to dobrym pomysłem. Ani fani Deus Ex nie byli zachwyceni, że zwykła gra akcji będzie firmowana tym tytułem, ani też miłośnikom szybkiej rozgrywki tytuł nie jawił się zbyt apetycznie. W końcu stanęła na tym, że gra zmieni nazwę, ale już cyberpunkowy klimat pozostanie niezmieniony. I bardzo dobrze.

Gra zaczyna się przewrotnie, ale nie oryginalnie. Zostajesz rzucony do Hong Kongu z 2065 roku, gdzie toczy się walka między dwiema stronami, chcącymi przejąć kontrolę nad miastem. Tak się składa, że trafiasz w samą jej środek, atakujesz kolejnych wrogów... i giniesz, próbując ratować nieprzytomnego kolegę. Tym razem jednak nie pojawia się plansza „XX dni wcześniej”, gdyż bohatera – Nathana Frosta – lekarze są w stanie uratować. Po ich interwencji **nie jest on jednak zwykłym człowiekiem – dzięki kilku implantom staje się on cyborgiem o zdolnościach nieporównywalnych do ludzkich.**

Nie wszystkie dostajesz od razu, na część przyjdzie ci poczekać. A jest na co, bo oprócz standardowej termowizji masz też specjalną tarczę dająca

chwilową niewrażliwość na strzały przeciwników czy też możliwość uczynienia się niewidzialnym. Oczywiście, z „mocy” tych nie można korzystać non stop, czas jest limitowany przez baterie, które można znajdować porzucane po etapach. Początkowo wydaje się, że jest ich sporo – jednak im dalej w grę, tym zdolności przydają się bardziej.

Niczego byś w grze nie wskórał, gdyby nie szeroki wybór arsenału. Nie dość, że wszelkiej maści **pukawek jest bardzo wiele, to jeszcze każda z nich ma alternatywny sposób strzelania, czasem niezwykle efektowny.** Mamy tu zarówno niezbędny standard (pistolet, shotgun, snajperka, wyrzutnia rakiet i nawet pieść), jak i broń bardziej cyberpunkowa (m.in. strzelająca wiązką elektryczną czy granat EMP – znany każdemu, kto widział Matrixa). W grze zastosowano też załadki systemu fizycznego, ale za imponować on może tylko ludziom, którzy nie widzieli Half-Life 2. W Snowblind mamy nawet coś na wzór gravity-gunda, ale potrafi on jedynie z mniejszą lub większą siłą odepchnąć jakiś obiekt. **Podczas gry czasem nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że biore**

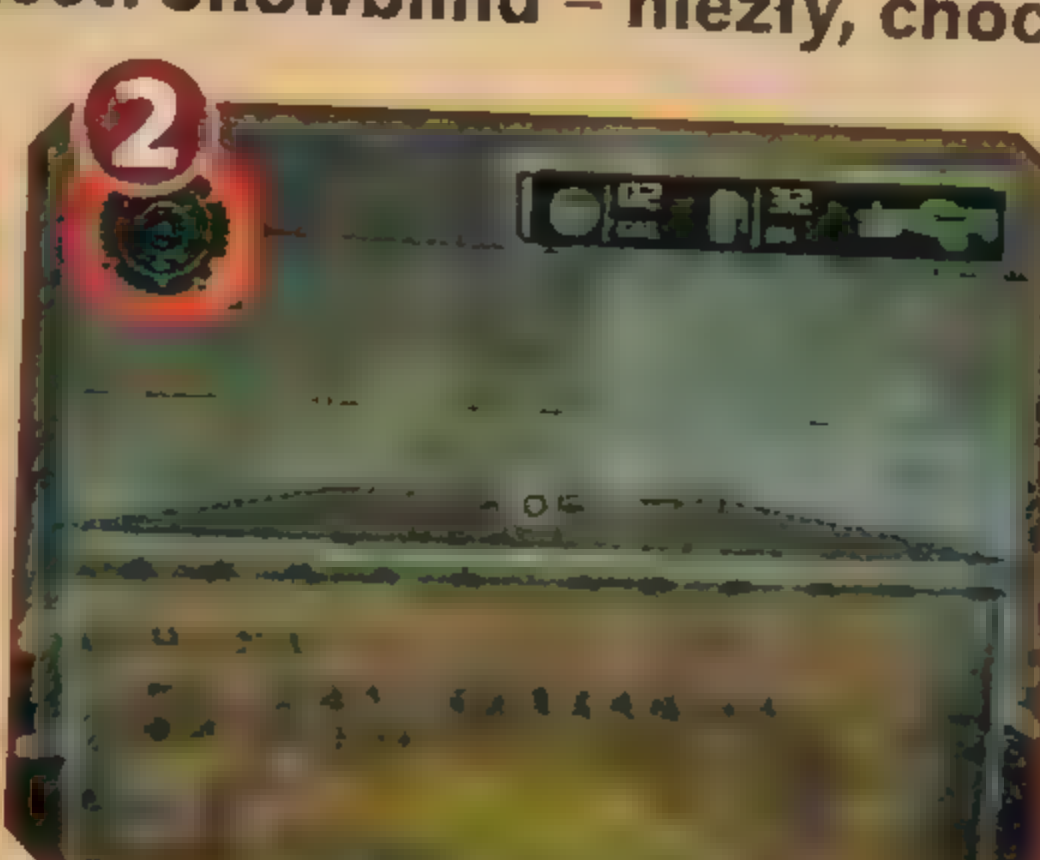
Szczegółowość modeli i tekstur pozostawia nieco do życzenia, ale przeciwnicy są po to, żeby ich zabijać, nie oglądać.

AKCJA

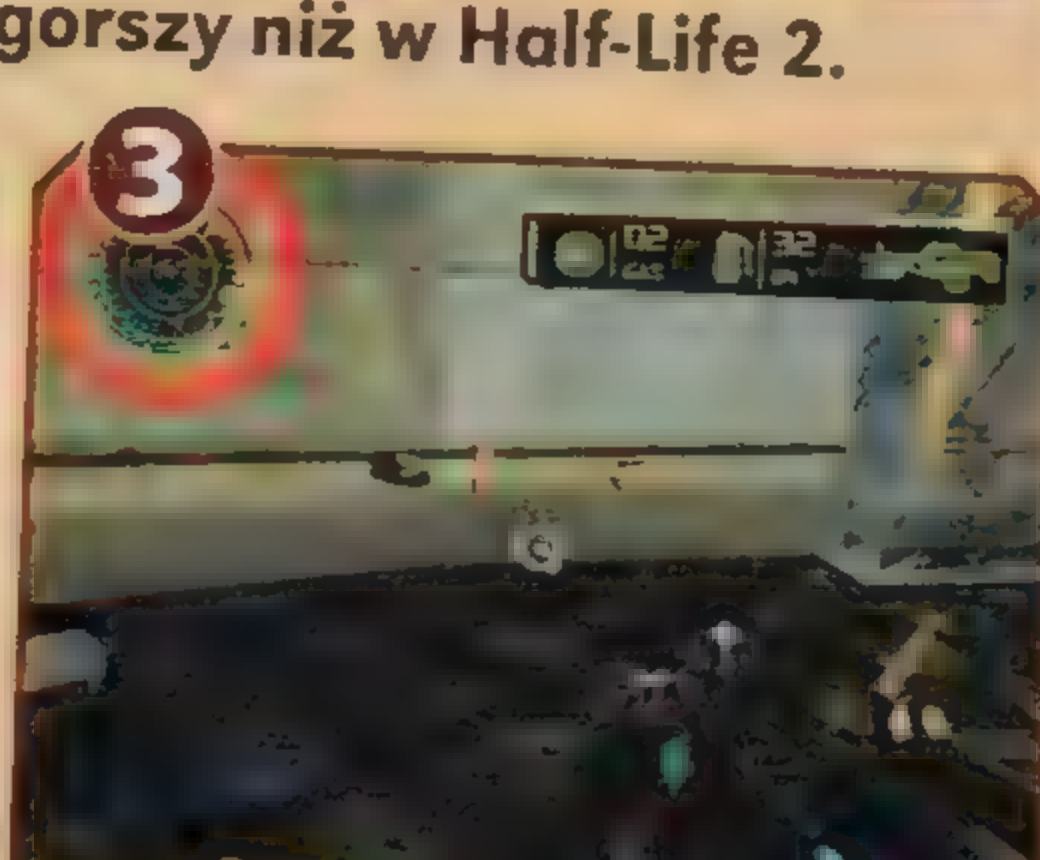
Model fizyki w Project: Snowblind – niezły, choć gorszy niż w Half-Life 2.



1 Na drodze napotkamy bardzo wiele tego typu skrzynek.



2 Możemy je podnieść, tak jak w Half-Life 2 – wtedy skrzynka (czy też łatwopalna beczka) staje się półprzezroczysta.



3 I rzucić, niszcząc obiekt. W środku zawsze znajdzie się jakaś przydatna znajdzka.

Kiedy strzelasz z takiej pukawki przeciwnik nie ma szans. Uwaga! tylko, bo szybko się przegrzewa!



udział w testach F.E.A.R. Spowalnienia akcji, odpryski po strzałach w ścianę, pękające szyby – wszystko przypominało to, co mogliśmy zobaczyć w filmach prezentujących grę Monolith. Co ciekawe, Snowblind na razie robi większe wrażenie, przede wszystkim ze względu na ciekawsze możliwości kierowanej postaci, masę „zabawek”, większą interakcję z otoczeniem i miejscami, w których toczy się akcja. Ekipa pracująca nad F.E.A.R. na pewno zdrowo zgrzytała zębami, gdy zobaczyła Project: Snowblind.

Akcja, tak jak w większości dzisiejszych produkcji, przedstawiona jest w bardzo filmowy sposób. Kamera dynamicznie przemyka korytarzami, tempo nie zwalnia ani na chwilę. Zwroty akcji są umiejscowione dobrze i dokładnie przemyślane, nic tu nie dzieje się przypadkowo. Co więcej, nie oznacza to totalnej liniowości. Oczywiście, gracz wykonuje zlecone mu zadania, ale już sposób, w jaki tego dokona i droga, którą pojdzie, zależy tylko od niego. Warto więc rozglądać się, czy – zamiast zabijać kilkunastu dobrze uzbrojonych przeciwników – nie lepiej ich ominąć, przechodząc przez kanał wentylacyjny.



Ładunek ze strzelby EMP przeskaluje od przeciwnika do przeciwnika.

Project: Snowblind pod jednym względem jest niezwykle nowatorski, rewolucjonizujący wręcz FPS-y. Nie ma w nim stopniowania poziomu trudności, ale nie sprawia to, że gra jest za trudna lub zbyt łatwa. Sposób, w jaki zaprojektowano etapy, to prawdziwe mistrzostwo świata. Prosty przykład z początku gry – chodząc po kolejnych poziomach parkingu, musimy stawić czoła masie przeciwników i kroczących robotów. Gdy przechodziłem etap po raz pierwszy, stwierdziłem, że rzecz jest nie do pokonania. Wystarczyło jednak

Nie wnosi do gatunku nowości, a tylko wspaniale wykorzystuje to, co było gdzieś indziej.

dokładniej się rozejrzeć – zaraz na początku można było sięgać za sterami uzbrojonego samochodu pancernego i śledzić destrukcję na lewo i prawo. Później niezbędna będzie niewidzialność, bullet-time, korzystanie z gadżetów – nigdy jednak się nie zdarzy zadanie, którego za pomocą sprytu i pomysłu nie udałoby się wykonać nawet średnio obeznanemu z FPS-ami graczowi.

Początkowo też myślałem, że autorzy nie zaimplementowali możliwości zapisu w dowolnym momencie przez lenistwo, ale po dłuższym czasie stwierdziłem, że ta opcja nie była wcale potrzebna. Miejsca, gdzie można zapisać grę, są umieszczone dość gęsto na planszy,

Baza wojskowa w opuszczonej buddyjskiej świątyni – tego jeszcze w grach nie było!



Jeden z granatów to tzw. Riot Wall, pole siłowe, za którym możesz się skryć przed ostrzałem wroga.

a przechodząc każdy fragment etapu po raz drugi, wiemy, czego się spodziewać i trwa to dużo krócej niż za pierwszym razem. Gorzej, że nie zawsze obok save-pointa jest apteczka, przez co czasem i tak trzeba zaczynać poziom od początku.

Warto na koniec przyrzec się bliżej opowieści graficznej i wymaganiom gry, gdyż te nijak do siebie nie pasują. Nie trzeba wcale jakiegoś strasznie mocnego sprzętu, żeby cieszyć się najwyższymi detalami! Choć Snowblind nie ma tak szczegółowych tekstur i zabaw światłem jak najnowszy Doom, to i tak, głównie dzięki wielu filtrom i efektom, wygląda znakomicie. Podobnie rzecz ma się z muzyką – w grze jej nie słychać, tak dobrze komponuje się z akcją na ekranie.

Są gry, przy których spędzasz mało czasu, bawisz się przednio – a i tak masz świadomość, że nie są one produkcjami ponadczasowymi. Taki właśnie jest Snowblind. Choć bardzo mało można tej grze zarzucić, nie wydaje mi się, by stanowiła

jakikolwiek punkt odniesienia dla kolejnych gier. Przede wszystkim dlatego, że nie wnosi do gatunku nowości, a tylko wspaniale wykorzystuje to, co było gdzieś indziej. Również multiplayer – choć zróżnicowany – powiela tylko utarte i doprowadzone do perfekcji w innych tytułach tryby. Póki co jednak gra Crystal Dynamics to największy konkurent F.E.A.R. i kandydat do podium w kategorii najlepszy FPS roku. Oby nadchodząca konkurencja była jeszcze lepsza – to by bardzo dobrze świadczyło o kondycji gatunku.

Project: Snowblind

Producent: Crystal Dynamics
Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.projectsnowblind.com/>

cena
99 90

Wymagania: procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

plusy
poczucie, że uczestniczysz w filmie akcji • masa cyberpunkowych zabawek • świetnie zrównoważony poziom trudności

minusy
standardowy multiplayer • nie można się wychylać zza rogów

Klasa przez duże K! Zanimita, wartka akcja i świetne efekty graficzne. Goniąc od F.E.A.R. latwo mieć nie będą.

4+
OCENA

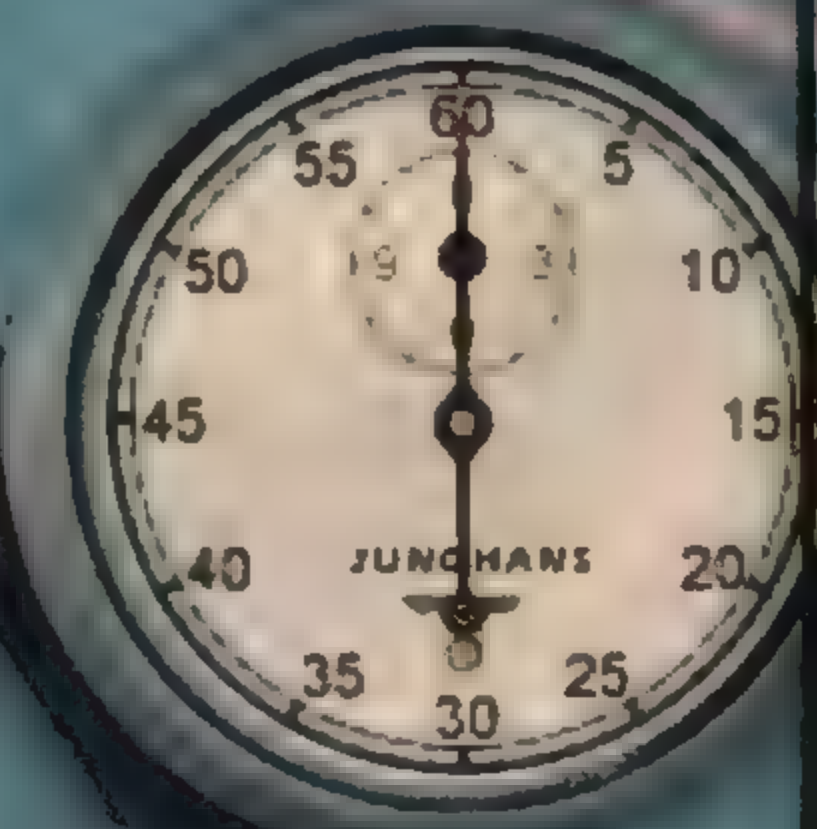
Autor: Che Collada

Kierownicę do testów z forsfidbakiem przysłali!

CLICK
TRICK!

Gdy odległość od celu jest mała, korzystając z komputera pokładowego (TDC), zmień prędkość torpedy na szybką. Zwiększysz szanse trafienia. Pamiętaj też, że torpedy elektryczne nie zostawiają na wodzie widocznego śladu, są więc dobre do atakowania w dzień.

330 340 350 0



SILENT HUNTER



Możliwość podróży w czasie, dajmy na to w okres II wojny, to sprawa odległej przyszłości. SH III pokazuje, jak mało odległej.

Elitarnym znakiem rozpoznawczym marynaczy z U-Bootwaffe były gęste brody. Ten przywilej i jawne odstępstwa od zwyczajnego regulaminu wynikały z oszczędności słodkiej wody na okręcie...

Dziennik pokładowy 17.03.2005, godzina 14.00. Razem z Piotrem (chodzącą encyklopedią wojny podwodnej) zamykamy włącz do pokaju.

Mijają pierwsze minuty. Piotr jęczy: „Stanę na głowie, żeby mieć tę grę!”. Wyprowadzając okręt z portu, podzielam jego entuzjazm. Na nabrzeżu orkiestra i wiwatujące tłumy, opadł

Grafice należało by poświęcić jeszcze stronę, pięć, dwadzieścia albo osobny miesięcznik. To niemożliwe, więc napiszę tylko: to trzeba zobaczyć, a kto tego nie zrobi, ten frajer i basta! **Piękno jednakowoż ma swoją cenę – w tym wypadku zwie się ona Win XP** bądź 2000, inne systemy zostały w tyle. Zdumiewa-

przedziały, stopniowo zmniejszając ich pływerność, co owocuje powiększającym się przechyłem. O doskonałości engine'u fizycznego niech świadczy fakt, iż **gdy torpeda przepływa za rufą okrętu, pracujące śruby wybijają ją z kursu.** Sadystaw ukontentuje zapewne wykańczanie bezbronnych celów z działka pokładowego. Możesz rozwalac w drzazgi nadbudówki, skosić maszt jednym celnym strzałem albo razić ładunek przewożony na pokładzie (skrzynie, ciężarówki, samoloty...).

Posyłając „rybkę” w stronę kadłuba frachtowca, zmuszasz procesor do pracy nad zaawansowanym modelem uszkodzeń.

krąży gramadka mew, Panowie z Ubi pomysłili o najdrobniejszych szczegółach, aby wprawić w stan ekstazy miłośników morza.

Godzina 18.00. Ocean wygląda jak prawdziwy... przepraszam, ocean jest prawdziwy i najwzyczajniej w świecie piękny. Odwzorowano wszystkie jego nastroje: od lirycznego zadumania, gdy fale delikatnie pluskają po kadłubie stalowego rekina, odbijając ostatnie promienie zachodzącego słońca, aż po nieokieltny gniew. Spienione bałwany bezlitośnie zalewają pokład i chłoszczą kiosk, a dziób wzbija się w powietrze, by po chwili opaść, rozbrzgując wodę – takiego sztormu nie widziałeś jeszcze w żadnej grze.

jaco ubogi panel opcji graficznych (nie można nawet wybrać rozdzielczości) powinien być ostrzeżeniem. Nie licząc, że dostosujesz grę do swojego blaszaka, bo możesz się przeliczyć. Prędzej będziesz musiał dostosować swojego blaszaka do tej gry. Mam Athlona XP 1,9 GHz, 512 MB RAM i Radeona 9200 128 MB. Prawie wystarcza to do komfortowej zabawy, lecz nieprzyjemne rwanie animacji nie należy do rzadkości. Ponadto wczytywanie trwa całe wieki i wiąże się z niemiłosiernym mieleniem twardego.

19.03.2005, godzina 4.00. Piotr (podpuchnięte oczy, zapadnięte policzki – oznaki gry w Silent Hunter III) budzi mnie słowami: „przejmij wachtę”.

Przy tej grze nie ma dni... są tylko doby. Dołując niską maksymalną kompresję czasu sprawia, że skazany jesteś na długie godziny wpatrywania się w punkcik na mapie. Wrażenia jak przy defragmentacji dysku. Był patrol to cały wieczór grania. Ale kiedy się już coś napatoczy... ach! Hula dusza, piekła nie ma! Posyłając „rybkę” w stronę kadłuba frachtowca, zmuszasz procesor do pracy nad zaawansowanym modelem uszkodzeń.

Jeżeli torpeda trafi w kotły tudzież magazyn amunicji, agonia jest natychmiastowa. W przeciwnym razie zgon odwleka się, podczas gdy woda zalewa kolejne



Aces of the Deep

Jedna z pierwszych gier podwodniackich, tytuł, który wyprzedzał swoją epokę. Do dziś pod wieloma względami niedościgniony, warto go więc odszukać.

Najwięcej witaminy mają niemieckie wędliny.

U-Booty dumą floty!

Celujcie w maszt!

Komputer torpedowy. Nastaw środkowe pokrętko na 34F7:K by tosty były średnio wypieczone.

Wesola kompanija.

Król tonażu

OTTO KRETSCHMER (1912-1998)

"Król tonażu". 257.451 BRT posłane na dno oceanu, w tym jeden niszczyciel. Do 17.03.1941 miał na koncie 56 jednostek. Marynarz obdarzony niebywałym zmysłem taktycznym oraz szczęściem, inteligentny, skromny (przez przyjaciół nazywany "cichy Otto"). Dzięki tym cechom przetrwał wojenną zawieruchę i dosłużył się stopnia admirała w Bundesmarine. Został odznaczony wszystkimi orderami, jakie tylko przyznawano w III Rzeszy. Na jego cześć skomponowano marsz wojskowy. Widokówki z jego podobizną były sprzedawane w Niemczech i całej okupowanej Europie. Trenuj Silent Hunter III codziennie rano i wieczorem, a może kiedyś będziesz jak dziadek Otto.



III wyznacza początek nowej epoki.

Marynarze, oficerowie i podoficerowie przestali być anonimowi, stając się żołnierzami z krwi i kości; ludźmi, którzy zdobywają doświadczenie, forsują się w boju i odpoczywają na kwaterach. Możesz dawalnie przydzielać ich do różnych stacji, zwiększając tym samym wydajność pracy w poszczególnych przedziałach. Tak jak w życiu, gdy dochodzi do uszkodzeń lub zalania przedziału, tracisz znajdujących się wewnątrz marynarzy. Bez wymaganej liczby ludzi nie uruchomisz Diesla i nie załadujesz torped.

Prawdziwy podwodny purysta gardzi świeżym powietrzem i widokiem świata zewnętrznego. Ale nawet wewnątrz stalowej puszkii masz na czym zawiesić oko. Istnieje kilka trójwymiarowych lokacji (mostek, kiosk, centrum dowodzenia, sonar i radio), przywodzących skojarzenia z przygodówką. Rozglądając się dokoła, dostrzeżesz załogę. Podczas dłużcego się patrolu leserzy nudzą się przy swoich stacjach, lecz gdy w górze połyje koraleta, nerwowo wpatrują się w przyrządy, trzymając się kurczowo czego popodnie i oczekując na eksplozję bomb. Efektu dopełniają złowrogo odgłosy kadłuba miażdżonego przez gigantyczne ciśnienie, dźwięk pękającego szkła i puszczających nitów.

now przez myśl nie przejdzie, żeby cię staranować - choćbyś się o to prosił (musiałbyś stanąć mu na kursie i cierpliwie zaczekać). Co ja piszę, te barany nie próbują nawet uciekać!

Czy zatem przeboj, na który tak długo czekaliśmy, został totalnie spartaczony? W żadnym razie. **Ta gra jest po prostu nierówna.** Gdzieś tam zgrzyta, ale gdzie indziej sporo poprawiano. W przeciwieństwie do SH2, w początkowym okresie wojny eskorta konwojów jest mniej zabójcza, co pokrywa się z prawdą historyczną. Jak pamiętamy, w drugiej części mogliśmy zejść na 200 m, a niszczyciel i tak potrafił rzucić nam bomby głębinowe prosto na pokład, zupełnie jakby nas widział. Tutaj o podobnie niezwykłej skuteczności nie ma mowy.

20.03.2005, godzina sam-już-nie-wiem-która. Załoga przemęczona.

W grze również. Jak dotychczas w symulatorach łodzi podwodnych dowodziłeś wyłącznie pustymi okrętami. Owszem - niekiedy mogłeś usłyszeć załogę i ktoś przecież obsługiwał łódź, ale z rzadka tylko mogłeś zauważyć płochliwego wilka morską. Teraz to już przeszłość, gdyż w dziale zarządzania załogą SH

Pieczolowite odwzorowanie drobnych szczegółów musi robić wrażenie - na pierś każdego z członków załogi dostrzeżesz odznaczenia (które sam przyznajesz). Dzięki takim smaczkom powoli zapominasz, że to tylko gra. Do czasu. Na tle godnej podziwu troski o najsłabsze niuanse w oczy kłują zaniedbania i kompromitacje grubszego kalibru. Zdarzają się rzadko, ale potrafią popsuć klimat. Podczas jednego z rejsów na pustym, spokojnym morzu napotkałem dwa zderzone czołowe niszczyciele!!! Mam nadzieję, że to tylko balączka recenzowanego egzemplarza.

Nie dość tego, eskortowce potrafią uszkodzić własną rufę, walcząc ze sztormem przy wyrzucaniu bomb głębinowych, zaś zachowanie marynarki handlowej przechodzi wszelkie wyobrażenia. Możesz wynurzyć się spokojnie pośrodku bezbronnego konwoju i płynąć razem z nim przez kilka godzin, dopóki artylerzyści nie posłą na dno ostatniego pacana. W rzeczywistości zaś okręty rozpięchłyby się natychmiast na cztery strony świata. Żadnemu z kapita-

22.03.2005. Po pięciu dniach w ciemnicy odsłaniamy roletki. Mamy z Piotrkim obfity zarost - jak prawdziwi podwodniacy...

Jaki więc jest Silent Hunter III? Dopieszczono nawet najdrobniejsze detale, by zapomnieć o malowaniu U-Bootów i ich numerach bocznych (tzn. w instrukcji jest, ale w praktyce nie znalazłem). Wprzód zachwycają ogromne bazy, potężne bunkry w bazie Brest i inne smaczki. Później zauważysz, iż w gruncie rzeczy te bazy są puste i cumujesz w nich samotnie. Zjawiskowa grafika na zewnątrz kontrastuje z pikselozą wybrzeża na mapie nawigacyjnej. Przydałby się patch. Można by jeszcze wytknąć brak choćby uproszczonego edytora misji - tylko po co? Gra jest świetna, a że nie idealna... Najważniejsze, że to duży krok naprzód. Aż strach pomyśleć, jak złożony będzie świat Silent Hunter 4. Poumieramy z głodu przy komputerach.

Silent Hunter III

Producent: Ubisoft

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.silenthunteriii.com/>

CENA

99,90

Wymagania: procesor 1.4 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB zgodna z Pixel Shader min v1.1.

niezrównana oprawa audiowizualna • dowodzenie załogą • model uszkodzeń • cały świat podwodniaków u twoich stóp

kompresja czasu • wymagania systemowe • brak edytora szybkich misji • drobne niedorobki

Cielami SH III nasładowe raczej wysobiedetowy film o podwodniakach, z pierwszorzędą muzyką i efektami specjalnymi, niż prawdziwą wojną.

5

OCENA

**Dymek ulatujący z ust
nie musi wcale oznaczać,
że zatruwasz siebie
i otoczenie
wpływającymi
na rozum i ciało
toksynami.
Nie, jeśli jesteś
bohaterem
komiksu!!!**

FREEDOM FORCE THE 3rd REICH



Fani komiksu bez trudu odczytają źródła inspiracji...



Co kilka etapów czeka cię walka z trudnym bossem.



Eleganckie menu i aktywna pauza dają ci kontrolę nad bohaterami.



Nie mogło zabraknąć „ba-DOOM”...

**Twórcy gry
muszą być
maniakalnymi
miłośnikami
komiksu...**

A taką właśnie możliwość – wskazanie w przyszłość, latokopie rzymskiego herosa – daje ci Freedom Force vs Third Reich, druga część serii zapoczątkowanej w 2002 r. wydaną przez Electronic Arts. Nad FF vs TR (nie za skrót, boż! – Rednacy) wzięli ów Wielkiego Konsernu już jednak nie wiążą. Ten tytuł studia Irrational Games opracowało i wydało samodzielnie – i być może właśnie dlatego efekt końcowy ich starania to produkcja tak inteligentna i błyskotliwa, która nie zdarza się trafić w gust „wszystkich graczy”, a jest skierowana do tych, których komiksy naprawdę interesują i bawią.

Jednym z najmocniejszych punktów nowej części Freedom Force jest fabuła. Po raz kolejny będziemy mogli pokierować swoimi tytułowymi grupami superbohaterami w miły i zabawny sposób. Podobnie jak w poprzedniej części gry, zaczynamy zabawę od walki z komunistami (zaczynamy być dziurymi, z tymi w amerykańskich komiksach z lat 50.), jednak po kilku etapach, w wyniku manipulacji czasem, przenosimy się do pierwszej połowy XX wieku, by stawić czoła nazistom. To oczywiście całkowicie alternatywna wersja historii, w związku z czym siły Trzeciej Rzeszy są reprezentowane w grze nie tylko przez „soldatów” z Abwehry, ale również przez uzbrojone, trenowane małpy, cybernetyczne ośmiornice

i barwnych superfotów (jakich jak piewający zabójczy tonie spotkano Fortissimodczy palia dożyły nadzwyczajnym Blizkimi). Wszystkie postaci i przedmioty w grze mają swój własny styl, który bohaterowie, którzy wcielają się w ich rolę, muszą odczytać i zrozumieć.

Freedom Force vs Third Reich to hybryda RPG i gry akcji. Podstawą postawionej mechaniki jest system walki, który jest bardzo prosty i intuicyjny, ale który pozwala na bardzo ciekawe i skuteczne wykorzystanie siły bohaterów.

To inteligentna i błyskotliwa gra, skierowana do tych, których komiksy naprawdę bawią.

W grze Freedom Force vs Third Reich, nie tylko mamy do czynienia z bardzo ciekawą i skuteczną grą, ale także z bardzo ciekawą i skuteczną grą, która pozwala na bardzo ciekawe i skuteczne wykorzystanie siły bohaterów.

W grze Freedom Force vs Third Reich, nie tylko mamy do czynienia z bardzo ciekawą i skuteczną grą, ale także z bardzo ciekawą i skuteczną grą, która pozwala na bardzo ciekawe i skuteczne wykorzystanie siły bohaterów.

Nie tylko fabuła...

Poza głównym – przeznaczonym dla jednego gracza – fabularnym trybem rozgrywki Freedom Force vs Third Reich oferuje także kilka innych możliwości zabawy. Jedną z ciekawszych jest możliwość stworzenia własnych superbohaterów i wystawienia ich do pojedynków z botami lub innymi graczami w trybie multiplayer. Świetna zabawa dla całej rodziny, he, he, he...

Freedom Force vs. Third Reich

Producent: Irrational Games Dystrybutor PL: brak

<http://www.irrationalgames.com/>

cena Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 733 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, 730 MB na twardym dysku

inteligentna zabawa komiksowymi konwencjami
• genialna stylizacja • grywalność

standardowe ustawienie kamery nie pozwala przyjrzeć się miłym dla oka szczegółom

Wciągająca hybryda gry akcji i RPG nie tylko – chociaż przede wszystkim – dla fanów komiksu!

4+

Autor: Constanty Foch



MUSIC TELEVISION®

TO WSZYSTKO NASZA WINA WYPASIONA NIEDZIELA

Ściągnij "gatki" i zapewnij sobie powodzenie!

Aby mieć dzwonek MTV: mono + SMS na nr 7128 o treści: mtvmono gatki.pl - SMS na nr 7928

o treści: mtvpoli gatki. Cena dzwonka mono: 2,44 PLN (2 PLN netto).

ceną dzwonka pol: 10,98 PLN (9 PLN netto). Era, Plus, Idea, Heyah, Sami.Swoi

Wiecej na www.mtv.pl/dzwonki/konki

NIE DEUB W NOSIE



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Oddział Delta rusza do akcji! Jeśli brakuje ci amunicji w blasterach, a towarzysze broni padają jeden po drugim, sięgnij po nasz poradnik. Geonozjanie i Droidy zaczną drżeć ze strachu!

PODSTAWOWE PORADY

★ zawsze, ale to zawsze po udanej akcji podleczyć skład za pomocą Bacta Dispensera.

★ jeżeli zdobyłeś do połowy terenu, twoi ludzie żyją, ale mają mało energii, wycofajcie się do Bacta Dispensera (rozkaz „Form Up!” – [F2]), podleczenie się i wróćcie walczyć dalej. Skuteczne tylko wtedy, gdy wróg nie ma w pobliżu respawna.

★ często respawn możesz zlikwidować, brnąc do przodu. Pojawia się wtedy napis o zdobytym punkcie.

★ jeżeli jesteś blisko końca etapu, ale straciłeś kilku towarzyszy, nie przejmuj się nimi, tylko kończ misję. W następnej będą

żywi, a Bacta Dispenser, który uleczy ich całkowicie, często znajduje się gdzieś na początku nowej planszy.

★ nakazuj swoim zdobywać punkty, gdzie tylko się da, nie przejmując się, że teren wydaje się czysty. Jeżeli są punkty, które mogą obsadzić komandosi, wróg na pewno jest gdzieś w pobliżu.

★ pamiętaj, że większość przeciwników słusznego wzrostu (roboty, Geonozjanie etc.) jest mało odporna na podwójną snajperkę. Jeżeli znajdują się w krzyżowym ostrzale, najczęściej się blokują i nie mogą się ruszyć. Skuteczne przeciwko, dla przykładu, IG100.

★ granatami najłatwiej rzucać, dokładnie nakierowując celownikiem na cel. Jest to metoda odmienna niż w większo-

ści shooterów, szczególnie tych utrzymanych w realiach drugiej wojny światowej, jednak można się do tego przyzwyczaić.

★ często ciężkie roboty są na tyle głupie, że nawet mając dwa na ogonie, możesz zniszczyć ich kapsułę (dispenser). Wystarczy, że rozkażesz jednemu z komandosów, by cię osłaniał za pomocą snajperki. Dzięki temu wróg, w większości przypadków, będzie próbował atakować snajpera.

★ przed każdym niepewnym miejscem wydaj swoim ludziom rozkaz pilnowania terenu („Secure Area”), a sam podejź do przodu na zwiad. Po napotkaniu przeciwników, sprowokuj ich, by podążali za tobą, sam zaś wróć do pozostawionych towarzyszy i tam poczekaj na wroga.

HUD



★ lewy dolny róg wskazuje, prócz numerów komandosów, kierunek, w jakim się znajdują, ich stan zdrowia oraz aktualnie wykonywane zadania.

★ wskaźniki tarcz. Komandosi wyposażeni są w tarcze energetyczne absorbujące pociski. Oznacza to, że zdrowie zaczniesz tracić, dopiero gdy wyeliminowane zostaną tarcze. Chwilowe unikanie walki pozwala zregenerować uszkodzone osłony.

★ w prawym dolnym rogu ukazany jest rodzaj granatów, których właśnie używasz (elektromagnetyczne, dźwiękowe itp.) oraz ich liczba. Wraz ze zmianą typu granatu zmienia się symbolizująca go ikona.

STEROWANIE

★ by użyć Bacta Dispensera stań na wprost urządzenia i trzymaj klawisz „użyj” tak długo, aż pasek zdrowia zostanie naładowany do maksimum.

★ kucanie jest użyteczne do przechodzenia przez ciasne przestrzenie. Kucając, stajesz się także trudniejszym do trafienia celem.

★ klawisz X uruchamia cykl oświetlenia/trybu zwykłego/trybu walki. Pierwszy pozwala widzieć w zaciemnionych lokacjach, trzeci natomiast włącza HUD taktyczny.

★ możesz rozkazywać swoim ludziom wykonywanie odpowiednich zadań, naciskając klawisz „użyj” w pewnej odległości od urządzenia. Ponowne kliknięcie anuluje rozkaz.

★ używaj klawiszy funkcyjnych, by wydać komendę swoim komandosom:

Search and Destroy [F1] – niszczenie wszystkiego, co się rusza.

Form Up [F2] – powrót do formacji.

Secure Area [F3] – zabezpieczenie i obrona lokacji.

Recall [F4] – zaniechanie rozkazu.

KONKURS SMS

Do wygrania zestaw figurek i gadżetów z Gwiezdnych Wojen, w tym m.in.:

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się drużyna, którą dowodzisz w Republic Commando.

- A. Delta
- B. Grom
- C. Specnaz

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.SW.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

NAGRODY



replika miecza świetlnego, którym władał Obi Wan Kenobi



maska Darta Vadera zmieniająca głos



figurki z ostatnich epizodów trylogii Star Wars



popiersie Clone Troopera

i kilka innych nieprawdopodobnych obiektów fanowskiego kultu.

WROGOWIE

Geozozjanie, Trandoshanie, Droidy

Geonosian Warrior (Geozozjanie) – antropomorficzne owady mogące latać i wspinać się po ścianach. Często atakują, wychodząc z zakamarków i nabiegając z piką na przeciwnika. Walczą tylko na bliski zasięg. Można je łatwo pokonać na odległość.

Geonosian Elite (Geozozjańska Elita) – elitarne jednostki wojskowe Geozozjan. Potrafią latać, robić szybkie uniki oraz atakować seriami z Beam Weapon. Dlatego najlepiej likwidować je snajperką lub bronią dużego kalibru.

Geonosian Drone – pamiętacie małych Obcych? Te roboty są bardzo do nich podobne, a do tego równie irytujące. Rozstrzeluj je z pistoletu lub rozdepuj.

Trandoshan Slaver (Trandoshanin, Lizard) – szybkie, całkiem wytrzymałe i atakujące różnymi rodzajami broni. Na początku są to ostrza, później do kolekcji dochodzą karabiny i granaty termiczne. Niszcz je, cofając się i ostrzeliwując, ewentualnie przejmij od któregoś z nich shotguna i nim dokonuj dzieła eksterminacji na tej rasie.

Trandoshan Mercenary (Najemnik Trandoshkański) – różni się od swoich pobratymców posiadaniem zbroi, co automatycznie przekłada się na ich odporność. Poza tym częściej używają karabinów, korzystają z dział i rzucają granatami termicznymi. Shotgun nadal powinien być najczęściej używaną bronią przeciwko nim.

Trandoshan Heavy Merc (Ciężki Najemnik Trandoshkański) – bardzo odporni przeciwnicy, posiadają jedną z lepszych broni w całej grze, czyli LS-150: szybkie działko zadające gigantyczne obrażenia. Najlepiej obrzucać Ciężkich Najemników granatami, ostrzelać wyrzutnią rakiet, w ostateczności użyć przeciw nim snajperki.

Battle Droid – twoi główni przeciwnicy, znani z poprzednich części Gwiezdnych Wojen. Oprócz tego, że te droidy występują hordami, nie posiadają żadnych silnych punktów. Lekki pancerz i blaster jako podstawowa broń robią z nich, mówiąc kolokwialnie, jednostrzałowców.

Scav Droid – denerwujące jednostki strzelające Beamem i próbujące przykleić się do żołnierza. Szybkie i niebezpieczne. Dobrze jest likwidować je celną, szybką, do tego jednostrzałową bronią. A najlepiej wycofać się i poczekać, aż twoi załatwią sprawę za ciebie.

Super Battle Droid (SBD) – dużo większy od swoich poprzedników, dużo silniejszy, do tego posiadający całkiem szybkie działko. Często występują parami, krążąc majestatycznie ku przeciwnikowi – i to właśnie jest ich najsłabszy punkt. Eliminuj za pomocą wyrzutni rakiet lub granatów.

Droideka – jedno z bardziej denerwujących przeciwników. Nie dość, że mogą szybko przetrzymać się w twoją stronę, do tego często kryją się za tarczą, praktycznie stając się chwilowo niezniszczalne. Na szczęście, kiedy zrzucą pancerz, nie są zbyt wymagające.

Spider Droid (Pająk)

przez całą grę pojawiają się rzadko, najczęściej pilnując ważniejszych lokacji. Dopiero w końcowych etapach następuje wysyp pająków. Posiadają ciężką zbroję odporną na większość ataków. Najsilniejsza na nie jest wyrzutnia rakiet Wookiech lub ostrzał snajperski w ich elektromózg, czyli czerwony punkt między „ramionami” uzbrojonymi w wyrzutnie rakiet.

IG-100 Magnaguard – niezwykle szybki humanoidalny robot potrafiący robić błyskawiczne uniki, atakujący zarówno z daleka (podwójna wyrzutnia rakiet krótkiego zasięgu), jak i z bliska (podwójna lancia). Jego słabym punktem jest snajperka. Dokładnie dwie lub trzy wycelowane w niego z ukrycia.

BRONĀ

Poza podstawową (którą masz zawsze) jest również ta odebrana martwym wrogom. Podczas gdy masz 5 standardowych broni (jedna bliskiego zasięgu), zdobyczną możesz mieć zawsze tylko jedną.

BRONĀ PODSTAWOWA

Vibroblade (Wibroostrze) – broń skuteczna tylko podczas walki w zwarcu, coś jak nóż i jemu pokrewne (piła, latarka, łom) w innych grach. Użyteczne przeciw małym i natrętnym przeciwnikom. Jeżeli lubisz się bawić, możesz ciachać Geozozjan lub wszystkich innych. Dla przykładu: Droideka potrzebuje 5 uderzeń, by można było uznać ją za wyeliminowaną.

DC-15s SIDE ARM BLASTER (blaster, domyślnie 1) – używany, kiedy skończy ci się amunicja w innej broni. Wbrew pozorom posiada całkiem niezłą siłę rażenia. Zaletą jej jest nieskończona ilość amunicji, wadą – niezbyt wielka szybkość strzelania. Użyteczny do niszczenia podstawowych Droidów, Geonosian Drones i rozwalania beczek.

DC-17m (samopowtarzalny blaster, domyślnie 2) – będzie to najczęściej używana przez ciebie broń podczas całej gry, więc przyzwyczaj się do niej. Jest szybka, celna i łatwo do niej znaleźć amunicję. Największa wada tej broni to słaba siła rażenia. Skuteczna przeciw wszystkim „typowym” przeciwnikom.

DC-17m (snajperka, domyślnie 3) – wspinała broń o podwójnej możliwości powiększania. Skuteczna przeciwko praktycznie wszystkim, jeżeli tylko znajdziesz odpowiednią kryjówkę. Z bliska może też być niezłą zabawką, jeżeli tylko masz odpowiednią wprawę z innych gier (np. RTCW, ET).

DC-17m (wyrzutnia granatów, domyślnie 4) – wyrzutnia granatów albo czegoś podobnego. Ta broń jakoś nie przypadła mi do gustu. Posiada zapas amunicji tylko na 4 strzały, dziwnie się z niej celuje, do tego jest wielokrotnie gorsza od wyrzutni rakiet Wookiech. Przydatna do eksterminacji zbyt dużych ilości SBD... jeżeli skończą ci się granaty.

BRONĀ ZDOBYCZNA

ACP Array Gun (przy Trandoshanach) – klasyczny shotgun. Nieużyteczny na daleką odległość, niezwykle efektywny w bliskim starciu.

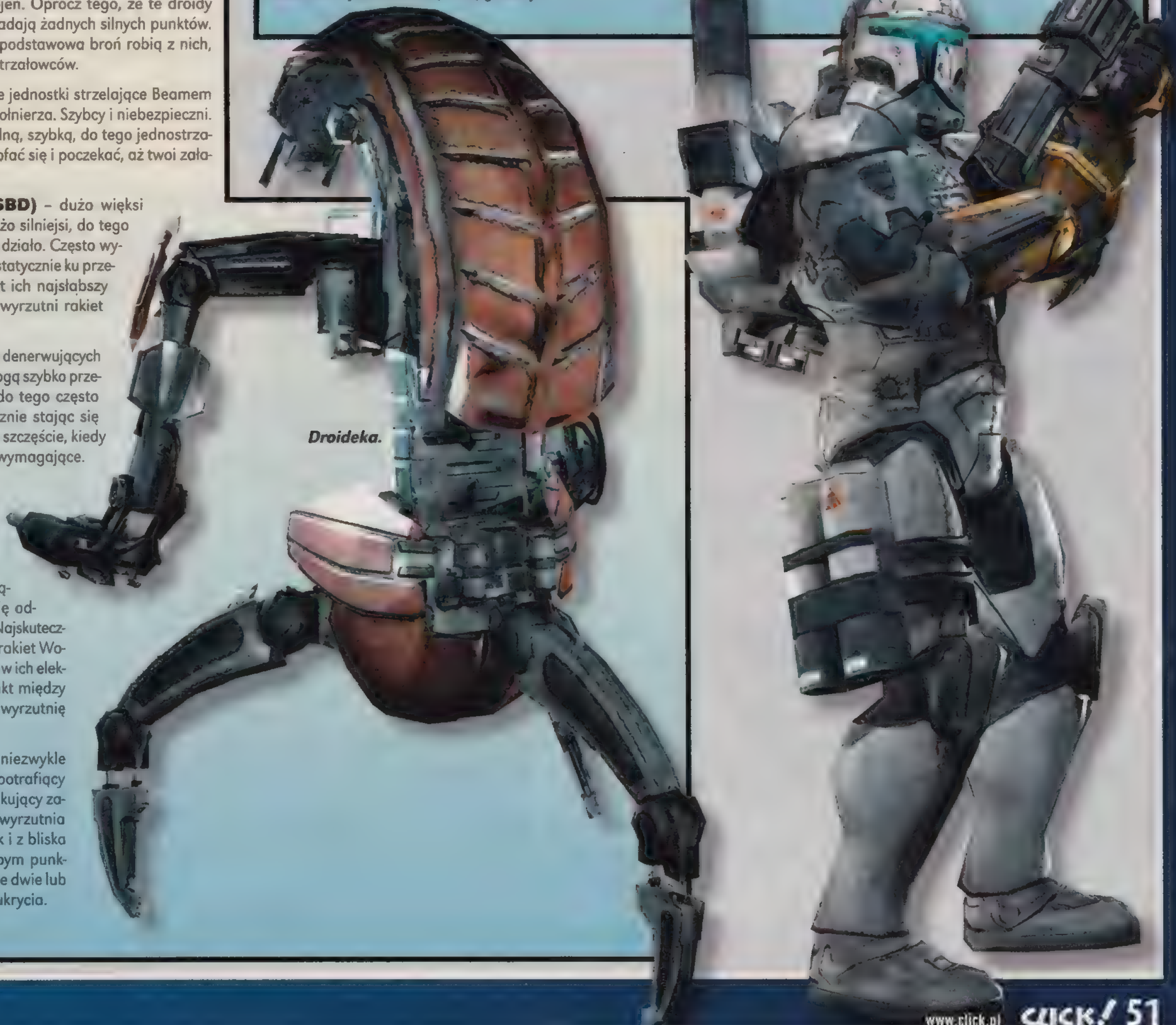
LJ-50 Concussion Rifle (przy Trandoshanach) – broń podobna do wyrzutni rakiet. Tworzy eksplodującą kulę energii. Jej zaletą jest pokaźna siła rażenia.

LS-150 Heavy ACP (przy Trandoshkańskiej Elicie) – wspinała KM, skuteczny, zadający wiele obrażeń, szybki. Jedyną jego wadą jest to, że często możesz go spotkać w rękach przeciwnika...

Geonosian Elite Beam Weapon (przy... Geonosian Elite) – trudno mi cokolwiek powiedzieć o tej broni poza tym, że przy wrogu jest całkiem niezłą, w twoich zaś rękach – praktycznie bezużyteczna.

Wookiee Bowcaster (kusza Wookiech) – kolejny wynalazek, przydatny w jednej misji, do tego tylko wtedy, gdy nie masz amunicji w zwykłej snajperce. W systemie RPG Star Wars była to jedna z potężniejszych broni, tutaj nic specjalnego. Wymień na coś lepszego.

Wookiee Guided Rocket Launcher (wyrzutnia rakiet Wookiech) – ta broń rekompensuje słabość poprzedniej. Potężna siła rażenia, moc i prostota, czyli typowy panzerfaust. Przydatny na Pajki i wszędzie tam, gdzie jest skupisko wrogów. Polecam, szczególnie że czasem okazuje się niezbędna do ukończenia etapu.



Droideka.

ETAPY



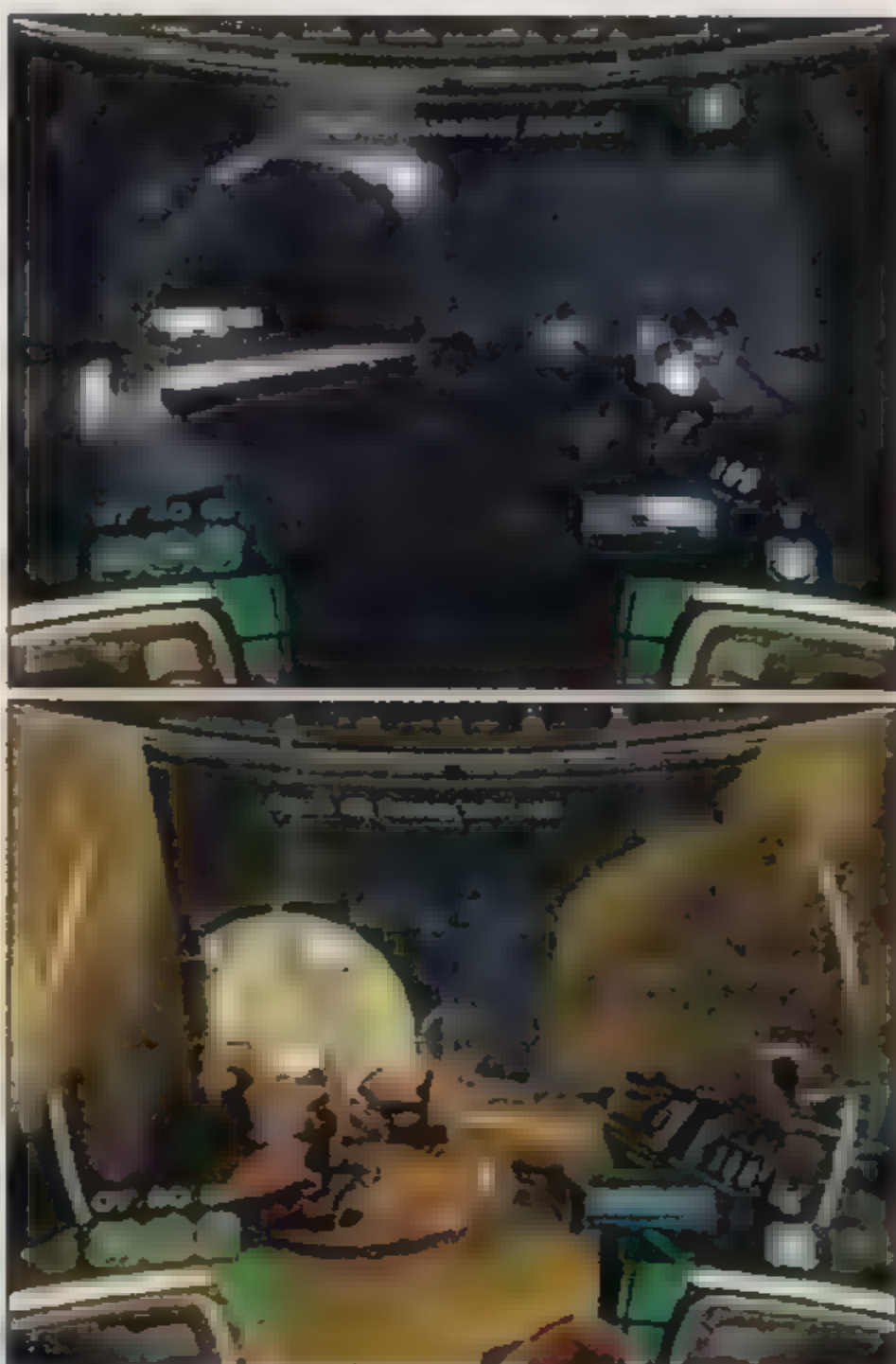
Cała gra składa się z 3 bitew podzielonych na epizody, te zaś dzielone są na etapy. Dla przykładu więc „A2” oznacza drugi etap pierwszego epizodu. Opisane są trudniejsze miejsca, ewentualnie te bardziej monotonne (gdy człowiek już nie wie, czy dobrze robi). Gra jest na tyle liniowa, że typowa solucja nie jest do niej potrzebna.

BITWA 1 – GEONOSIS

C1) Infiltrate the Droid Foundry

★ wszystkie Geonozjańskie Drony najlepiej jest niszczyć z pistoletu, wpierv usuwając kokon, później robaka.

★ w głównym pomieszczeniu (gdzie należy zniszczyć reaktor) wpierv nakaż osłaniać skład granatami (w korytarzu, w którym są Droidy), w trójkę przebijając się dalej, w stronę Bacta Dispensera. Tam rozkaż swojemu składowi leczyć się, usuwając wychodzących raz po raz z szybu wrogów. Poleć jednemu z komandosów ściągnąć tarcze reaktora (naprzeciw szybu). Gdy zostaną one usunięte, zeskocz na dół i skieruj się w stronę swojego celu, usuwając kolejnych przeciwników. Ustaw jednego z komandosów przy skrzyniach w korytarzu naprzeciw reaktora, drugiemu nakaż podłożyć ładunki. Po wysadzeniu obiektu w powietrze skieruj się w szyb przy zniszczonym urządzeniu.



C2) The Heart of the Machine

★ uważaj na Geonozjańską Elitę – rażą plazmą, a podczas ostrzału starają się robić szybkie uniki.

★ nakazuj swoim żołnierzom zdobywać kolejne pozycje (szczególnie ważne są te przy moście), pamiętając, by co jakiś czas ich podleczyć.

E1) Advance to the Core Ship

★ nie próbuj ratować dwóch spotkanych komandosów – im po prostu przeznaczone jest zginąć.

E2) Canyons of Death

★ ustawiaj swoich ludzi w wyznaczonych miejscach. Sam podbiegaj do przodu i cofaj się, jeżeli będzie przed tobą zbyt duża liczba przeciwników. W ostatniej fazie etapu, czyli przed bazą, zniszcz działko na niej, każ rozstawić się swoim ludziom w pobliżu Bacta Dispensera i stąd eliminuj wroga. Nie wybiegaj na Assault Droids, poczekajcie aż one same wejdą w zasadzkę. Teraz rozkaż swoim atakować granatami, korzystając w razie potrzeby z apteczki.



E3) To Own the Skies (zniszcz Anti Aircraft Turret)

★ pamiętaj, żeby zamykać okna w pomieszczeniach z Geonozjanami. W pierwszym pokoju będziesz miał jedno okno, w drugim i trzecim po dwa. Prócz tego w każdym z nich jest Bacta Dispenser.

★ będziesz miał kilka Assault Droids do zniszczenia. Najlepiej pozbywać się ich granatami lub snajperką.

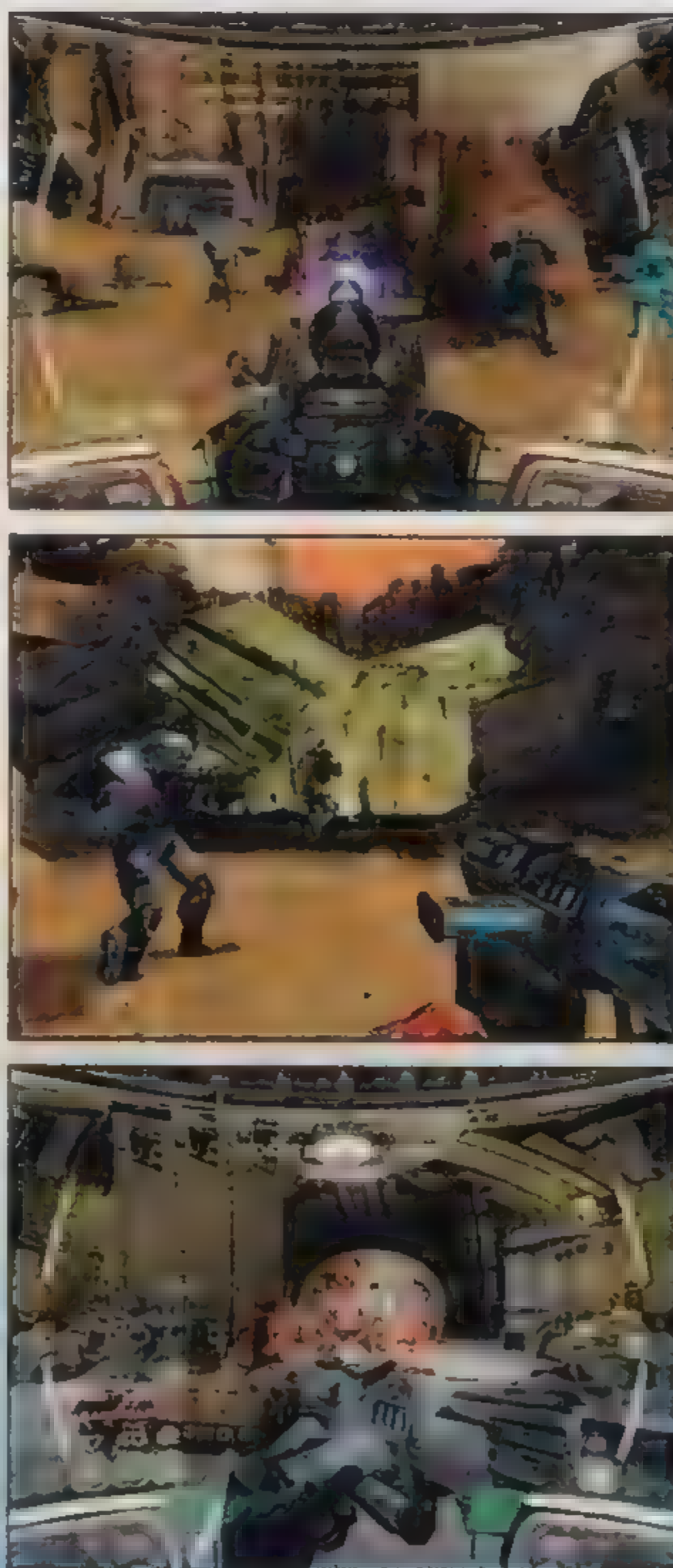


E4) Territory

★ podczas walk z Droidami (za wyrwą) najlepiej używaj wobec nich Anti Armour Attachment albo działka. To drugie jest zarówno efektowne, jak i efektywne.

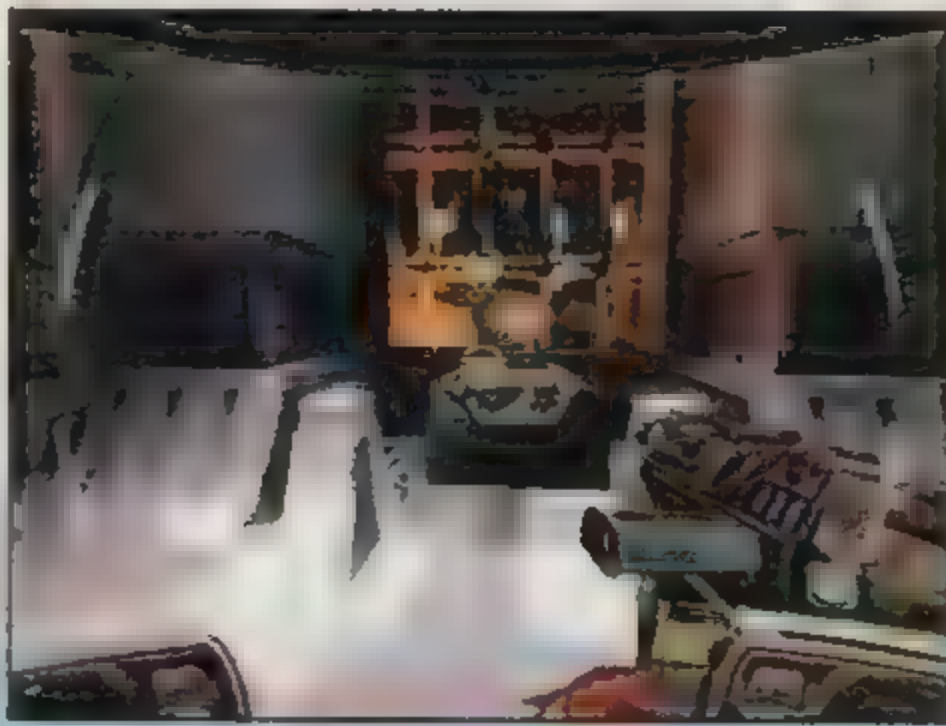
★ gdy trafisz na zamknięte drzwi prowadzące do bazy, wyjdź na zewnątrz i cofnij się ze składem. Jeden z komandosów znajdzie miejsce, w którym można utworzyć sobie wejście.

★ podczas walki z Robotopajakiem celuj w czerwone miejsce na jego środku – tam zadajesz obrażenia. Użyj Seva jako snajpera, sam przygotuj snajperkę, reszcie każ pilnować terenu (domyślnie [F3]).



F1) Infiltration of the Core Ship

★ duża liczba Battle Droids do zniszczenia, szczególnie że w tej misji jesteś zdany tylko na siebie. Rozwalaj je, używając granatów – na szczęście możesz je często znaleźć w tym etapie.



F2) Waking the Giant (znajdź Loading Substation)

★ Pająka najlepiej zlikwidować, rozstawiając snajperów, samemu też przełączając broń na snajperkę.

F3) Belly of the Beast

★ masz 5 minut na przejście misji (odliczając minutę na zdobycie kodów).

★ w pierwszą grupę Droidów wbiegij i jak najszybciej je usuń.

★ robota-zabójcę zaznacz jako cel (domyślnie [F]) i rzuć w niego dwoma granatami.

★ najbliższe Assault Droids zniszcz wyrzutnią rakiet (domyślnie 4), oddając między nich dwa do trzech celnych strzałów.

★ kolejne Assault Droids uszkodź raketami, a sprawę dokończ granatami.

★ w głównej sali działka zniszcz snajperką, szybko wykończ roboty i nakaż dwóm swoim podłożyć ładunki po dwóch stronach sali, trzeciemu zleć zdobycie kodów.

★ gdy ładunki zostaną podłożone, każ Sevowi pilnować snajperką korytarza, z którego wysłicie (pozycja obok głównego reaktora, na mostku).

★ jeżeli jeden z twoich upadnie, a zdobędziecie kody, nie przejmuj się tym. Pojawi się on w kolejnej misji.

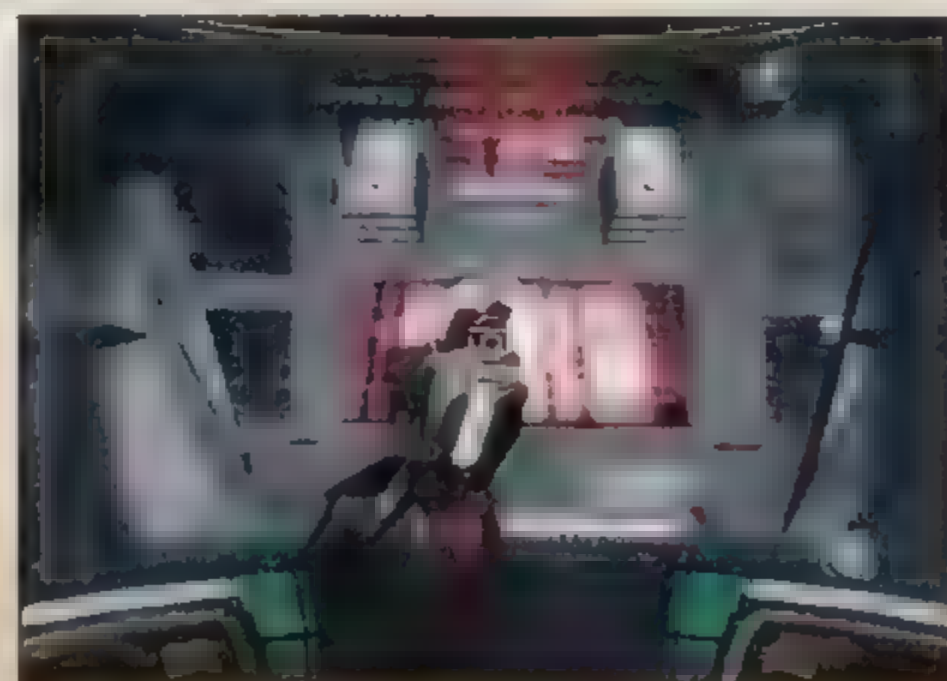


BITWA 2 – RISE OF THE DELTA SQUAD

A2) Ghost Ship Recon

★ w tunelach (przed kratką i rozwidleniem w prawo) uważaj na atakujące cię Droidy.

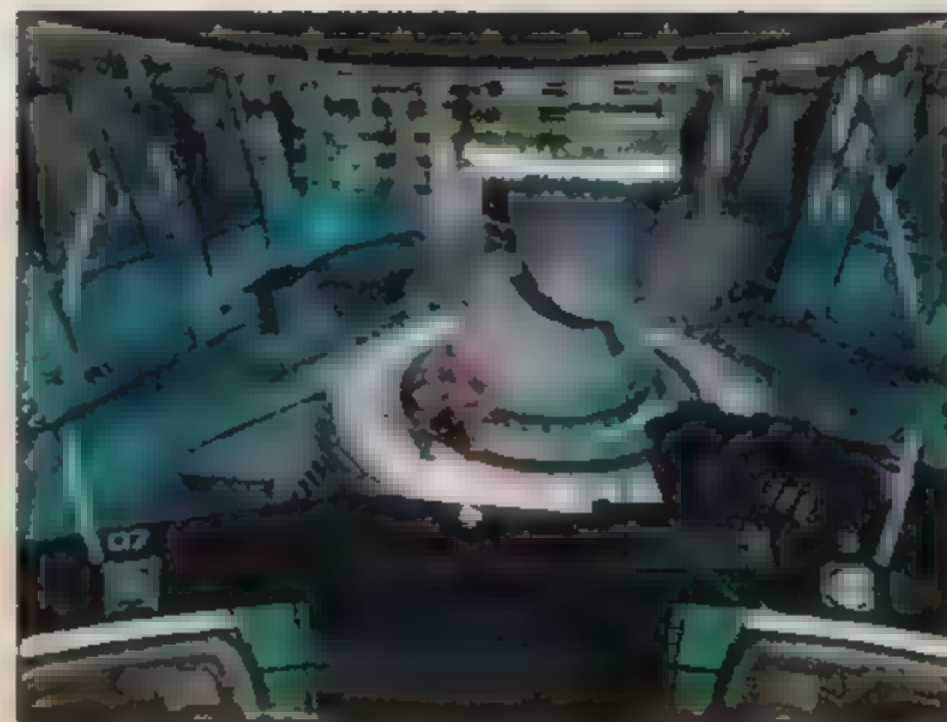
★ kiedy będziesz odbezpieczał drzwi, tylko dotknij panelu i obróć się w stronę korytarza zawalonego szczątkami. Zaatakują cię stamtąd kolejne 2 Scav Droids.



A3) Delta Down

★ Lizardów z bronią sieczną usuwaj dzięki granatom lub wyrzutni rakiet.

★ w sali, w której masz zdobyć kod, wpierv podlec się, później wejdź na górę, przygotuj snajperkę i rozwal trzech wbiegających Lizardów. Zniszcz 2 Scav Droids i przejmuj powoli kod, usuwając podbiegających zbyt blisko wrogów. Wbiegnij w korytarz, z którego oni przybywają.



A4) Unwelcome Visitors

★ nadbiegając hordy Trandoshan usuwaj najlepiej shotgunem, ewentualnie co większe grupy niszcząc wyrzutnią rakiet.

★ dwa działka najlepiej zlikwidować wyrzutnią rakiet.

★ w pomieszczeniu z Data Core uruchom oba działka, po czym zmień broń na shotguna, usuń dwie grupy Trandoshan, a następnie przejmij Data Core. Otwórz drzwi po drugiej stronie pomieszczenia, obróć się i zlikwiduj kolejnego Lizarda.



B1) Rescue the Squad

★ shotgunem niszcz pojedynczych wrogów, większą liczbę usuwaj za pomocą beczek.

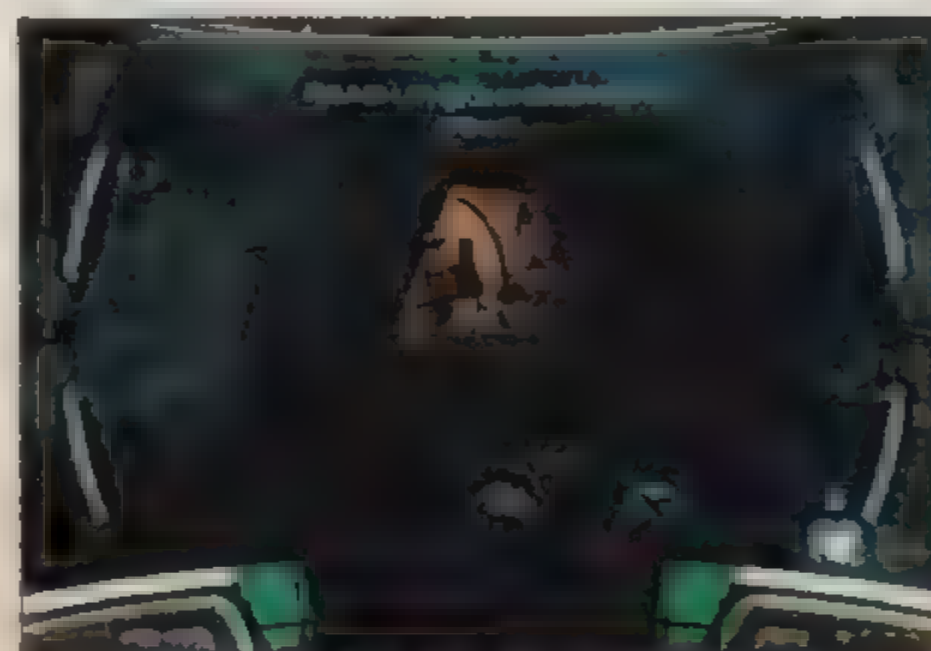
★ działka likwiduj wszystkim-byle-nie-shotgunem.

B2) Alone (znajdź komandosa 40)

★ po „no activity”, gdy wejdiesz do długiego pomieszczenia, uważaj na zasadzkę. Nie muszą dodawać, że szczotka jest najlepsza na tę zadymkę.

★ podczas walki z Heavy Trandoshan Elite najlepiej wprowadzić go w zaułek z beczkami i zlikwidować raketami, granatami oraz wykorzystując do tego łatwopalność (a raczej łatwo-wybuchowość) beczek. Dzięki temu będziesz mógł zdobyć nową broń: LS-150 Heavy ACP.

★ przed zablokowanymi drzwiami ukryj się w prawym rogu, tuż przy apteczce, tak, by przykleić się do ściany i laserem likwidować kolejne roboty, póki 40 nie otworzy ci wejścia.



B3) Troika (znajdź komandosa 07)

★ skorzystaj z działka, włącz powiększenie i eliminuj biegnących Trandoshan.

★ w pomieszczeniu z leżącym Sevem nakaz Fixerowi używać snajperki, a sam pójść podleczyć Seva. Silnie uzbrojony Trandoshanin zostanie wyeliminowany przez dwóch twoich snajperów. Jeszcze tylko dwa Lizardy i witamy w kolejnym etapie.

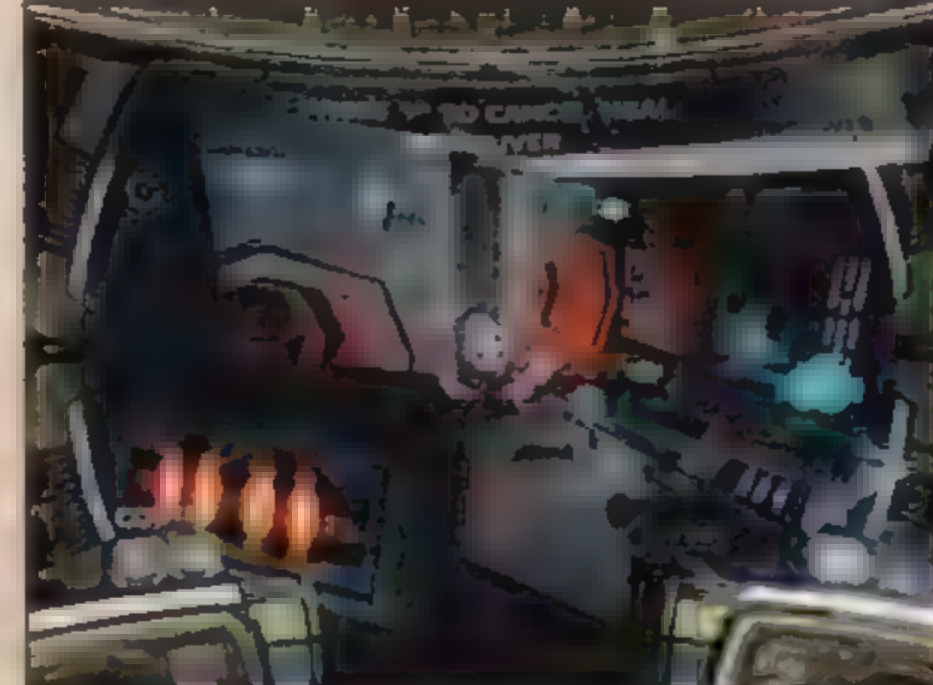
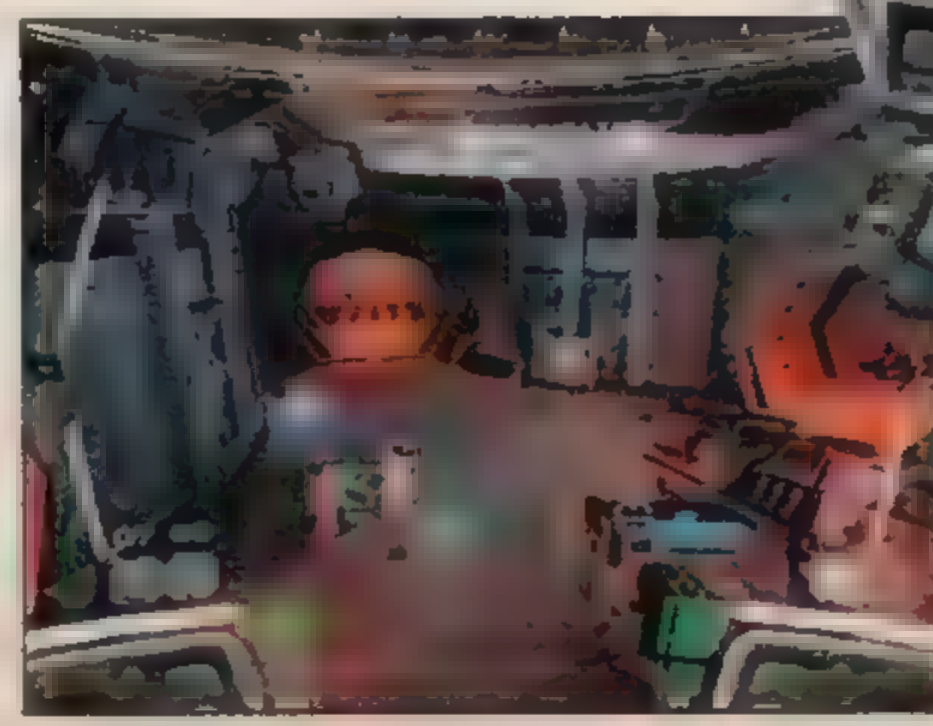


B4) Jailbreak (znajdź kom. 62)

★ na początku skreć w prawą odnogę, zabij dwóch Trandoshan, wejdź na górę i dopiero tam rozmieść snajperów. Zejdź na dół, rozbroj minę i zlikwiduj dwa działka.

★ podczas niszczenia drzwi przez dwóch ludzi skieruj się na lewo (w pobliżu apteczki) i tunelem wejdź na górę, skąd w łatwy sposób możesz zniszczyć działka i Lizarda rzucającego w chłopaków granatami.

★ Scorch znajduje się w korytarzu na prawo. Gdy będzie się on leczył, rozstaw snajpera w kolejnej lokacji i z jego pomocą oraz resztą w roli mięsa armatniego zlikwidujcie trzy droidy.



B5) Tactical Supremacy (znajdź i zniszcz Jamming Beam)

★ za pierwszymi drzwiami zniszcz snajperką dwa działka. To samo zrób za drugimi.

★ za trzecimi drzwiami zniszcz urządzenie wyrzucające roboty oraz dwa Heavy Assault Droids.

★ przed główną planszą zniszcz roboty, rozstawiając snajpera na lewo i wchodząc do głównego pomieszczenia. Uważaj na Heavy Assault Droids oraz Lizarda na górze, który rzuca w was granaty.

★ rozstaw chłopaków na dole, sam wejdź na górę i podłóż ładunek. Zniszcz Jamming Beam, po czym wraz z komandosami zniszcz Droidy.



C1) Attack of the Clones

★ rozstawiaj snajperów gdzie możesz, a sam bój do przodu...

C2) Lockdown

★ podążaj za składem do przodu, raz po raz rozstawiając swoich ludzi na pozycjach snajperskich. Po zdobyciu kolejnej lokacji, nakazuj im powrót.

★ do pomieszczenia z działkiem musisz wbiec i usunąć strzelca od tyłu.

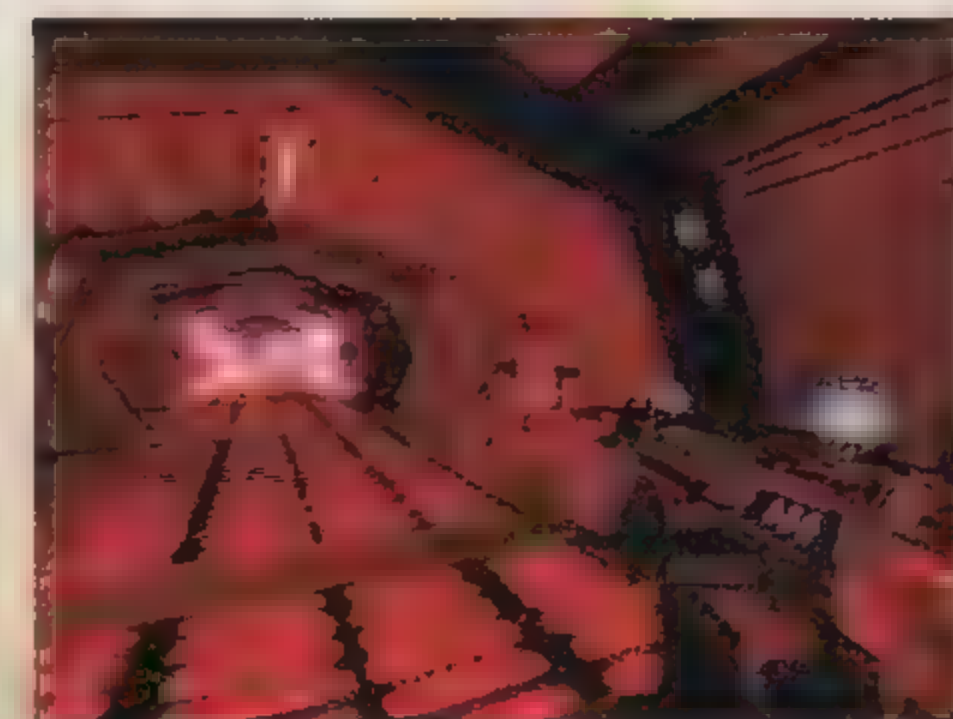


C3) The Wrath of the Republic

★ w fazie końcowej rozstaw dwóch komandosów na górze, a sam z ostatnim komandosem skieruj się na dół. Wieżyczki strzelające raketami najlepiej przejmować, niszcząc obsługę snajperką. Wyeliminuj obstawę (wszystkich Trandoshan), dopiero później, korzystając z obu dział rakietowych, zniszcz statek przeciwnika.



★ gdy twoi komandosi wykonają swe zadania przy trzech barierach, do pomieszczeń zacznie wpadać gaz. Cofnijcie się z komory ósmej do siódmej, korytarzem przejdźcie na jego środek i zniszczcie ścianę po prawej. Zeskoczcie na dół.



D1) Saving the Ship

★ skieruj się do hangaru B, w głównej hali podłóż ładunki w lewym odległym rogu, po czym rozstaw dwóch snajperów na końcu sali.



★ poczekaj, aż dwie kapsuły znajdą się poza polem siłowym.

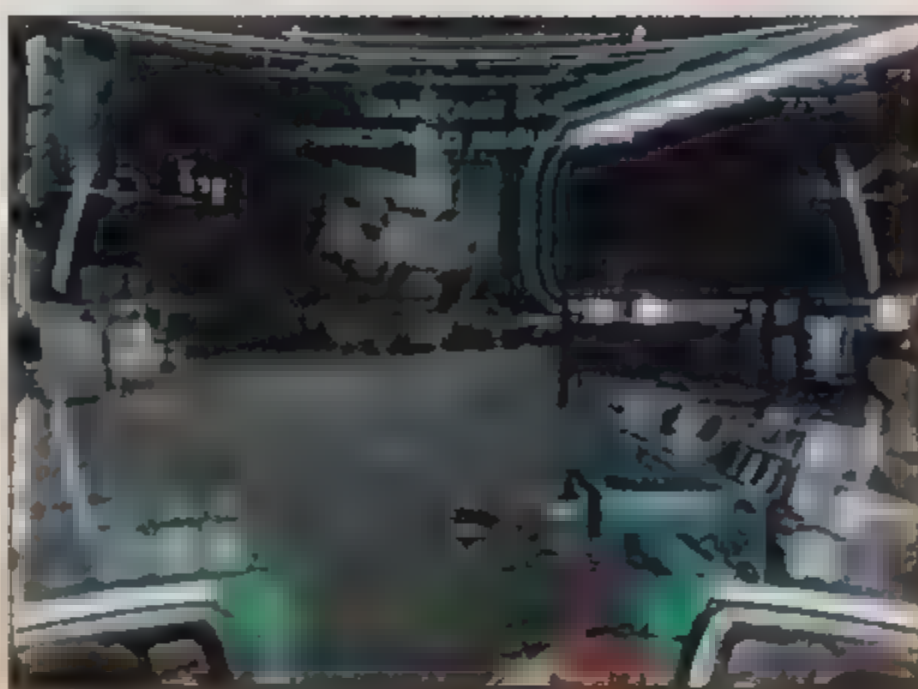
★ korzystając z ostrzału, zniszcz Heavy Assault Droid Dispenser.

★ rozkaż jednemu ze swoich zniszczenie pola siłowego (znajduje się na prawo za kapsułą).

★ opuść to miejsce.

D2) Holding the Line

★ skieruj się do hangaru C, rozstaw swoich na górze, po czym zjeżdż na dół i rozwal kapsułę z Heavy Droids.

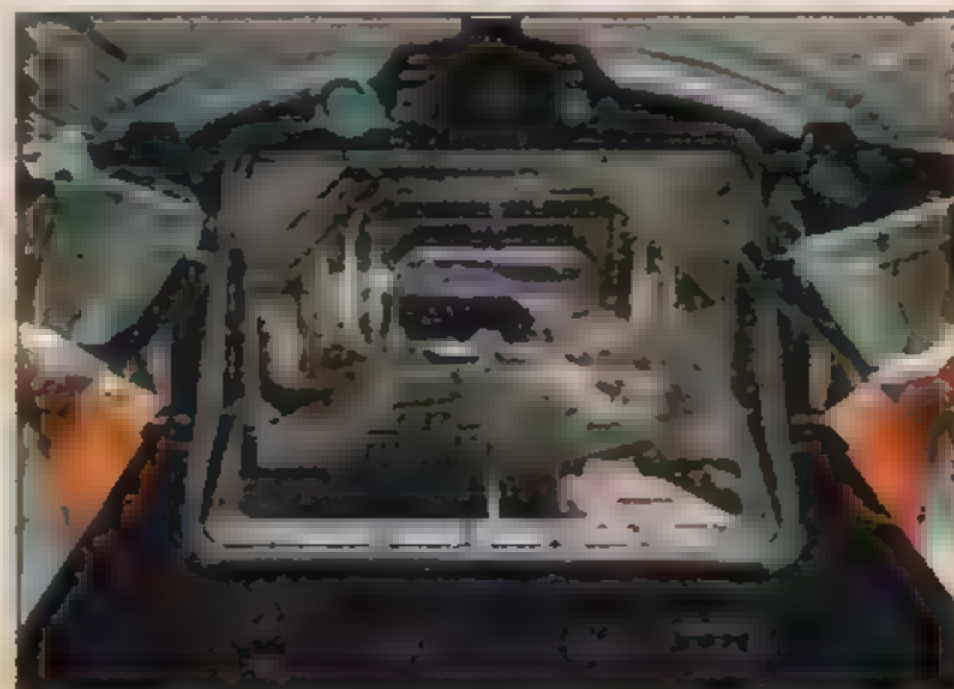


★ zlikwiduj Droid Dispenser, po czym nakaż swojemu zniszczenie pola siłowego (znajduje się za kapsułą).

★ opuść lokację.

D3) Overwhelming Odds

★ skieruj się do hangaru D, dwa razy na beczkach rozstaw pułapki w postaci materiałów wybuchowych. Raz na wszystkich możliwych, by zniszczyć Heavy Droidy, drugi raz tylko na tych dalszych, by podmuch ognia nie zranił twoich żołnierzy.



★ zniszcz Heavy Droidy na prawo od apteczki.

★ rozstaw komandosów na lewo, na pozycji snajperskiej i przy działach w pobliżu Bacta Dispensera. Zniszcz pobliskie kapsuły, po czym uruchom urządzenie (Slice Maneuver) w dali na lewo. Spowoduje to wysunięcie się dział. Za jego pomocą zniszcz generator – tę niebieską kulę po lewej. Poczekaj, aż platforma na której stoi dział, opuści się. Zjeżdż do tunelu.



A3) Hard Contact (zabezpiecz Landing Pad)

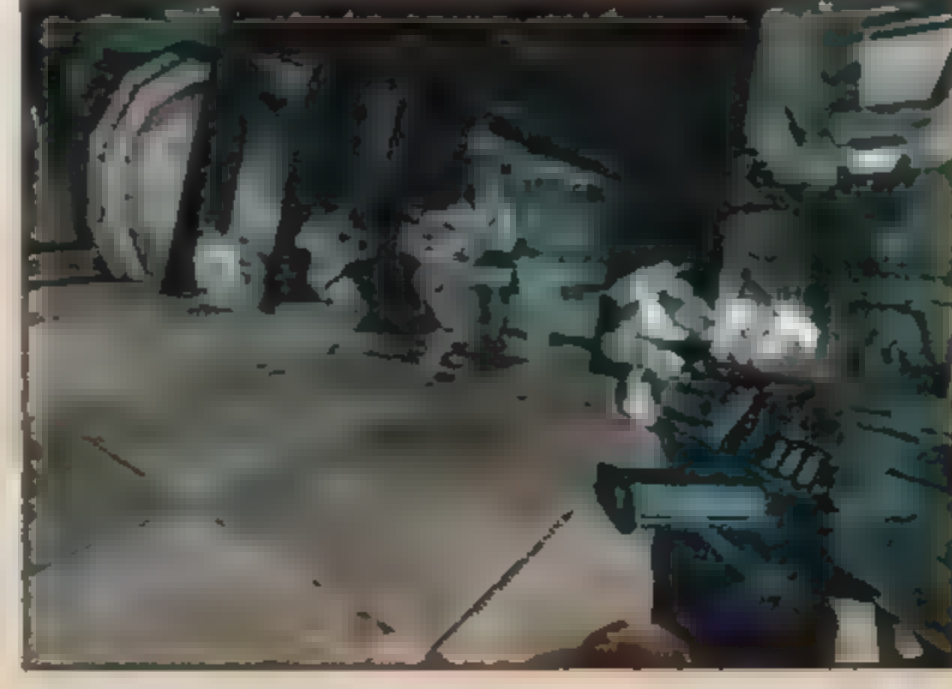
★ po scenie z Wookieem podnieś jego broń i, każąc komandosom atakować wejście na wieżę, sam strzelaj do Lizardów z odpowiedniej odległości.

D4) Deus Ex Machina

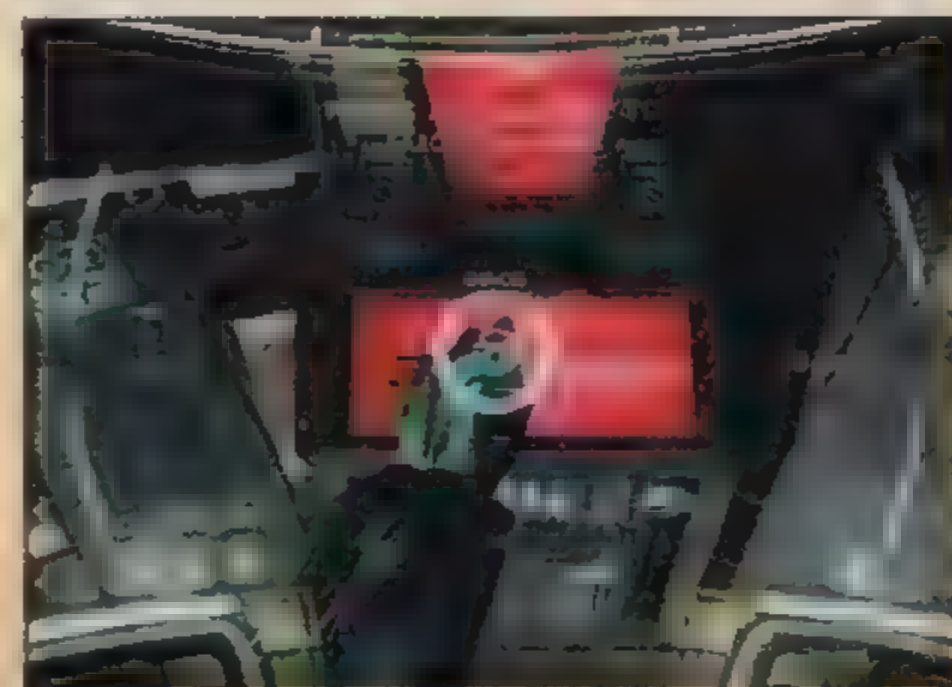
★ skieruj się do Gun Control Station, po wyjściu z tunelów skieruj się od razu na lewo, do małego pomieszczenia z amunicją i Bacta Dispenserem. Rozkaż swoim bronić tych terenów („Secure the Area”).



★ posuwaj się powoli do przodu, rzucając granatami w przeciwników i niszcząc działka, po czym wracaj szybko się wyleczyć. W międzyczasie obsadzaj snajperami zdobyczne pozycje.



★ gdy przekroczysz korytarz, każ swoim podleczyć się, przy okazji likwiduj nadbiegające droidy.



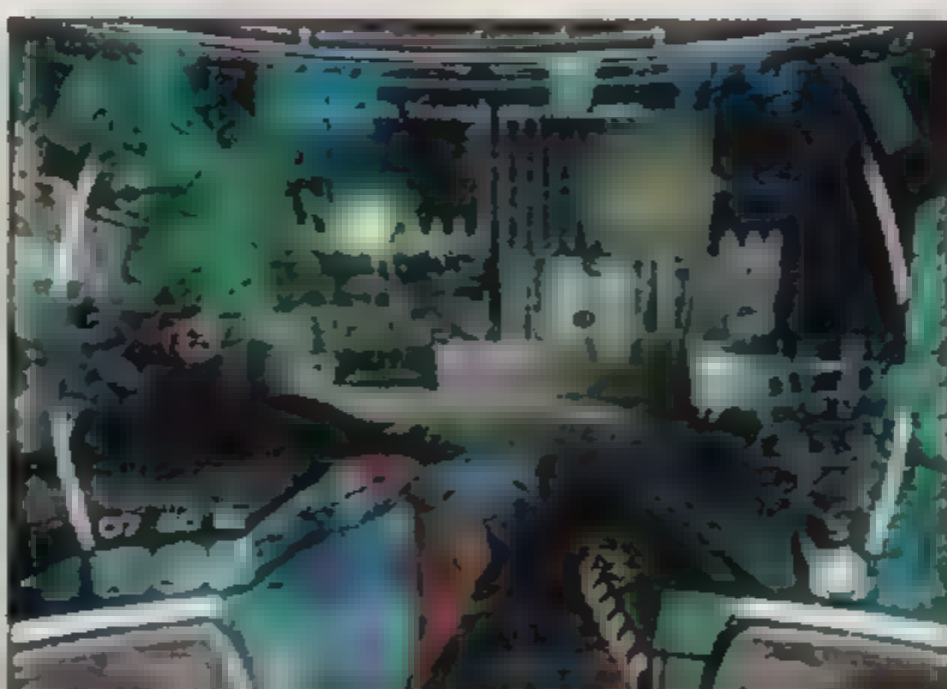
★ wbiegnij na mostek. Rozkaż komandosom pilnować tych pozycji, sam zaś zajmij się trzema komputerami, każdy potrzebuje na przeprogramowanie minuty. Miej nadzieję, że zdążysz.

★ zlikwiduj resztę droidów.

BITWA 3 – CRITICAL DISCOVERIES

A2) Rescue of Tarfful (znajdź Slaver Camp)

★ przed bazą rozstaw snajperów, trzeciemu z drużyny każ wysadzić wrota, sam zajmij się działem na prawo.



★ w pułapce rozkaż zniszczyć kratę szybu wentylacyjnego, z resztą ostrzeliwuj górę.

A4) From the Shadows

★ uwolnij dwóch Wookieech dzięki włamaniu się do komputera.



★ ostatnia wieża (na lewo od miejsca, gdzie biegnie Wookiee) to także spawnpoint Trandoshan. Przebijaj się na górę, uważając, by nie stracić przy tym zbyt dużej ilości zdrowia.

A5) The Bodyguards (uratuj Tarffula)

★ w ostatniej walce rozstaw dwóch swoich komandosów na górze, przy snajperkach, sam także skampuj ze snajperką lub kuszą Wookieech.



B1) Obliterate the Outpost

(znajdź Trandoshan Outpost, przebij się przez obronę)

★ zniszcz snajperką Lizarda na górze, po czym rozbroj pierwszą minę i cofnij się.



★ podczas niszczenia drzwi niech twoja snajperka zajmie się Trandoshaninem na działach.

★ w fazie końcowej etapu znów trafiasz na respawn wroga, tym razem znajdujący się za palisadą. Każ komandosom pilnować pola (coś w stylu zagrody), sam zaś biegnij do końca, zabij Lizarda i podłóż ładunek.

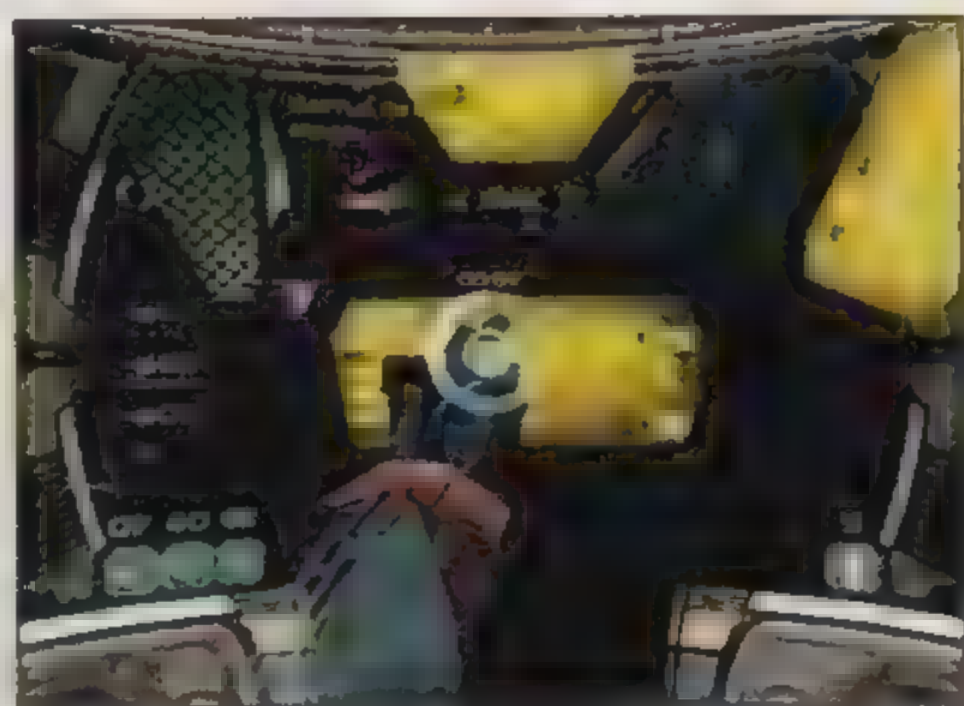


B2) Aim for the Heart

★ na początku etapu, na prawo jest Bacta Dispenser. Skieruj tam ludzi, zabij Lizarda na dziale, po czym zlikwidujcie cztery Heavy Assault Droids.

★ przy Bacta Dispenserze i toczących się Droidach każ swoim pilnować lokacji (domyślnie [F3]), sam idź usunąć pole siłowe.

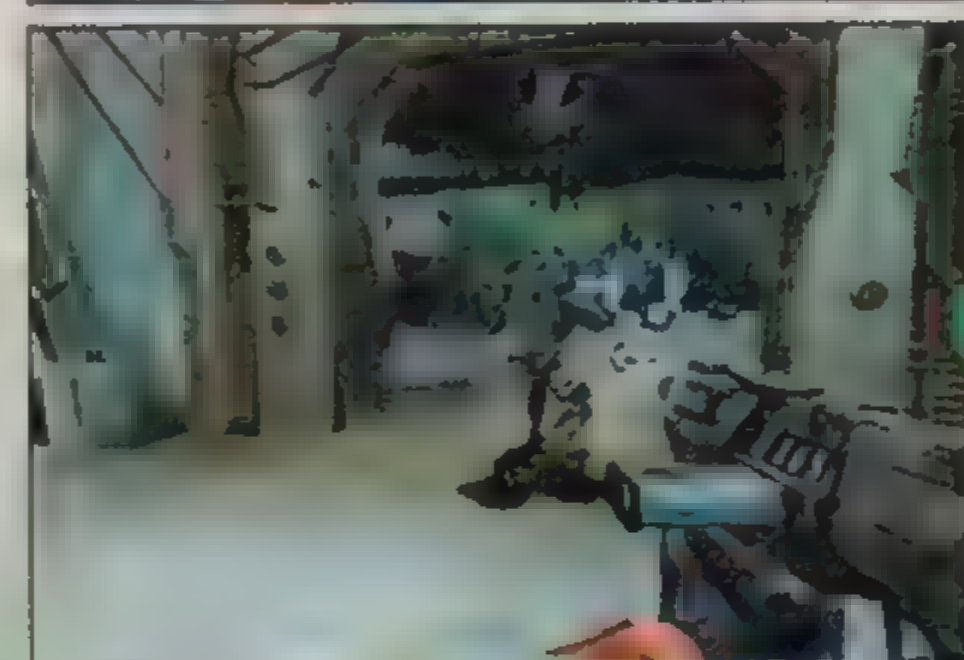
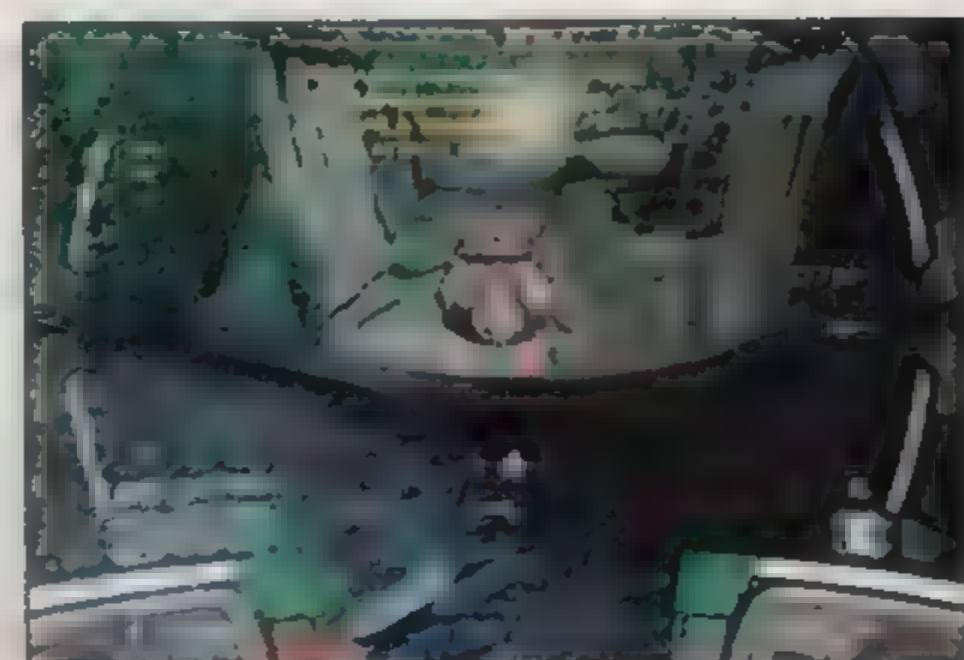
★ nakaz jednemu zniszczyć statek Trandoshan, reszta niech ostrzeliwuje pole. Po zniszczeniu statku wróćcie do pobliskiego Bacta Dispensera, podłeczcie się i przejdźcie na niższy poziom.



B3) Critical Strike (zniszcz Supply Cache)

★ podczas niszczenia kapsuły Ciężkich Droidów każ jednemu zejść na dół i podłożyć ładunki, reszta niech zostanie na górze.

★ podczas ostatniego pojedynku z Pajakiem nakaz włam do komputera (na prawo od wroga), ignorując przeciwnika, ewentualnie odciągając go od pracującego komando-
sa.



C1) The Bridge at Kachirho

★ skieruj się do Center Span, biegnijcie za Wookieem. Kiedy dojdziecie do miejsca, gdzie Trandoshanie opanowują teren, zostaw jednego komandosów przy granatach i pobiegnij w lewo za sprzymierzeńcem.

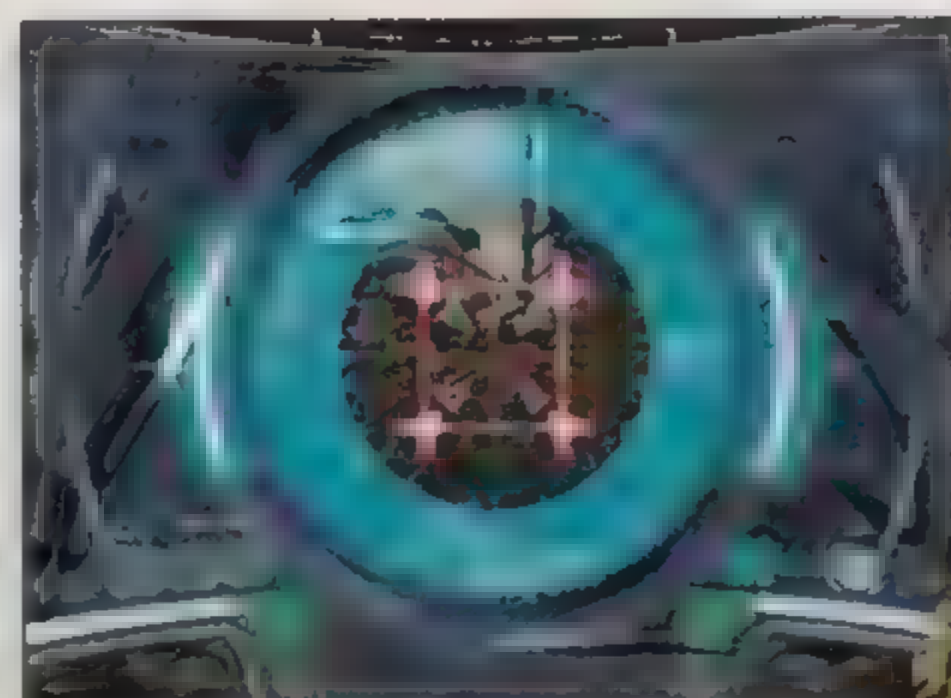


C2) Frontline

★ rozstaw chłopaków na pozycjach: 2 na snajperce i 1 przy wyrzutni rakiet.

★ zrzuć snajperką konar drzewa (około 4 strzałów).

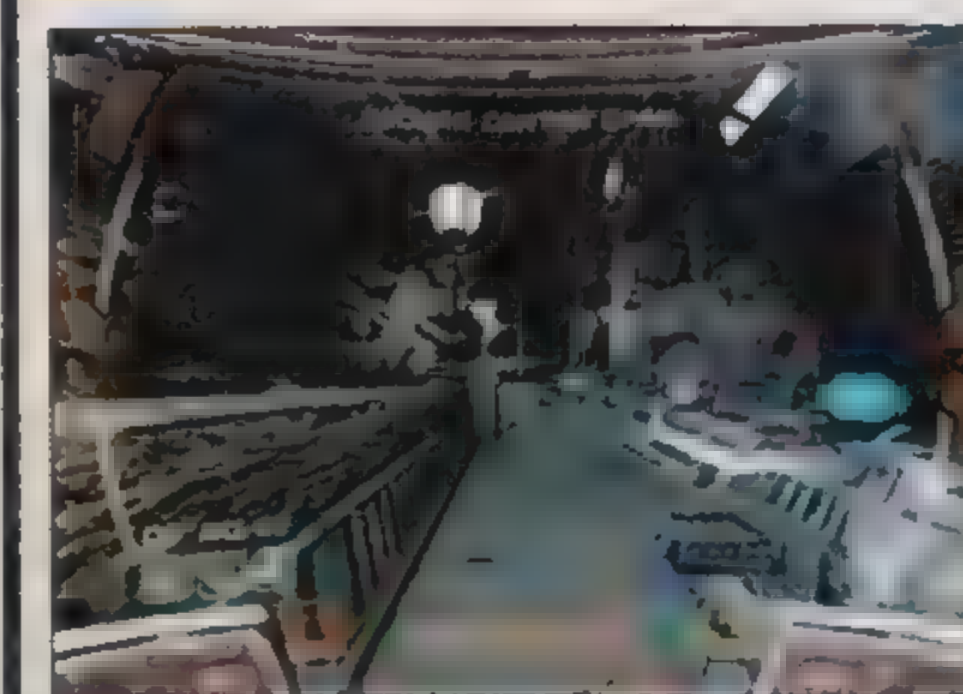
★ nie cofaj chłopaków z pozycji, sam zaś rusz na zwiad do przodu. Gdy ujrzysz przeciwnika, cofnij się do swoich żołnierzy.



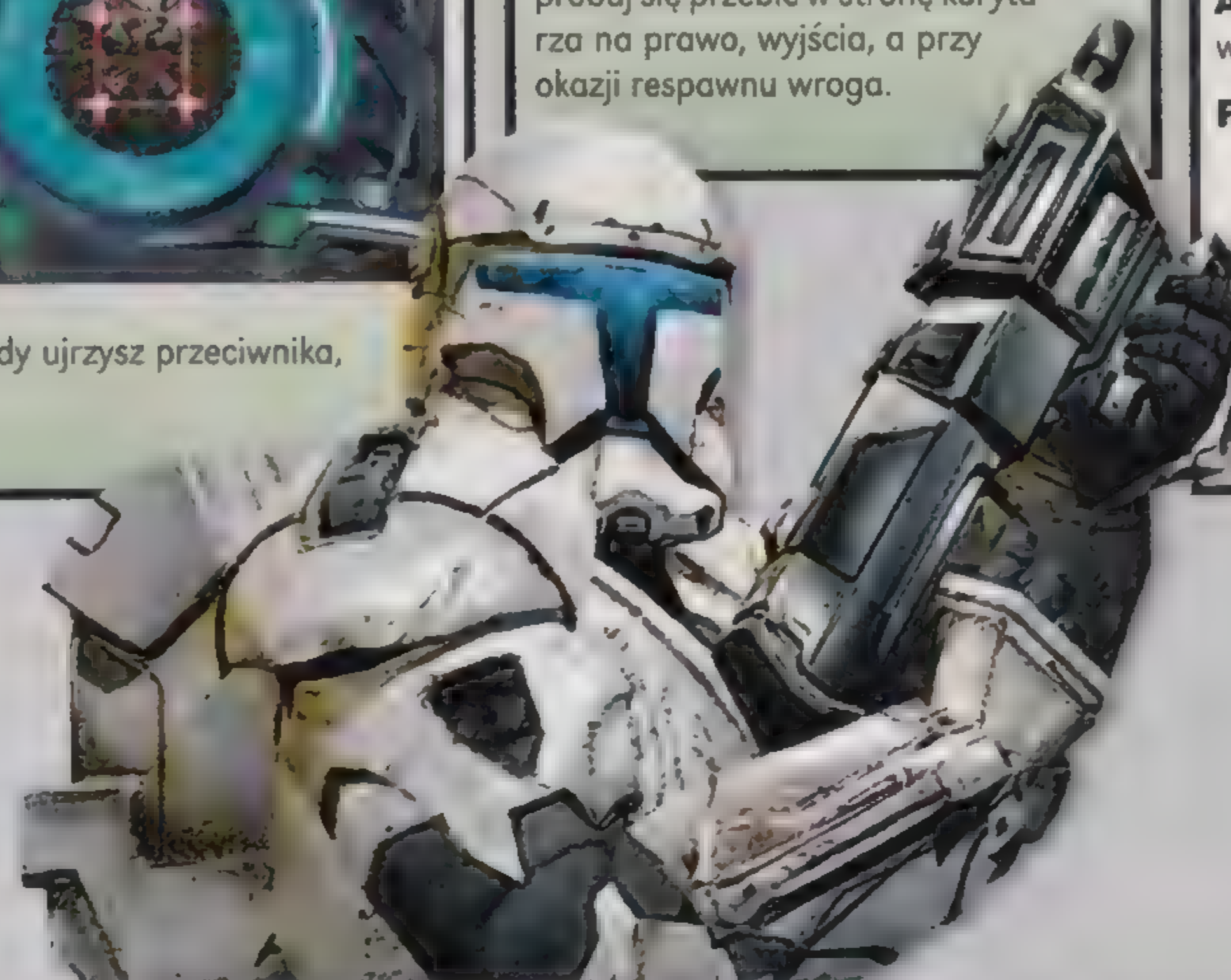
C3) The Gauntlet

★ pamiętaj o rozstawianiu komandosów jak najczęściej się da.

C4) Detour



★ na końcu zostaw snajpera na środku pomieszczenia, a z resztą komandosów próbuj się przebić w stronę korytarza na prawo, wyjścia, a przy okazji reszponu wroga.



Wejdź do konsoli wciśnięciem [-] i wpisz jeden z poniższych kodów:

loaded – przed tobą pojawiają się broń, amunicja i granaty.

ghost – ghost mode, przenikanie przez ściany.

TheMataLookLives – nieśmiertelność.

PlayersOnly – zamrożenie przeciwnika.

AllAmmo – odnowienie amunicji.

Fly – lataasz.

Darman – przetrząca cię do kolejnego etapu.

ZOSTAŃ UCZNIEM ONIZUKI! OBEJRZYJ STWORZONY PRZEZ THORU FUJISAWĘ SERIAL ANIME „GREAT TEACHER ONIZUKA”. HISTORIĘ BYŁEGO GANGSTERA, KTÓRY POSTANAWIA ZOSTAĆ NAUCZYCIELEM. PRZYJEMNA SZKOŁA? TO MOŻLIWE! SAM SIĘ PRZEKONAJ. HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 21.00 DO GODZ. 1.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

BEZ HAMULCÓW!



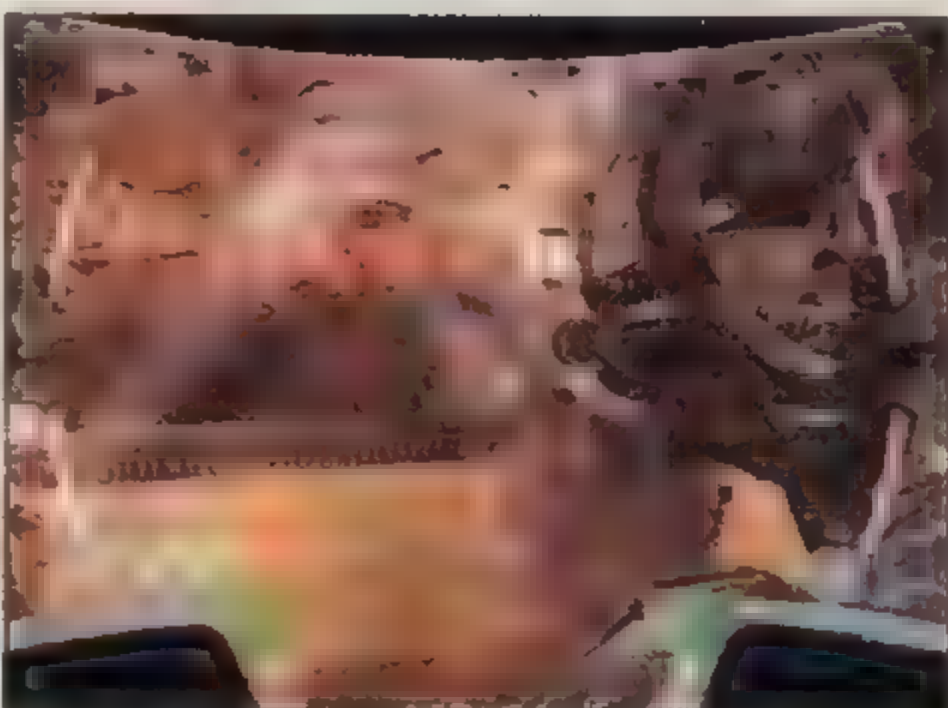
HYPER

C5) A Bridge Too Far (zniszcz most)

★ ustaw snajpera na początku mostu, po czym szybko ściągajcie nadchodzące Heavy Assault Droids.



★ zniszczcie droida na działku, a następnie jak najszybciej przedostańcie się tam. Umieść jednego ze swoich na działku.



★ zniszcz oba Assault Droids Dispensery, wpierv tego z lewej, bliżej Bacta Dispensera, później tego po prawej.

★ podłóż i zdetonuj ładunek na moście.

★ zniszcz Spider Droid. Ukryj się z lewej strony, przy działku i snajperką wyeliminuj droida.

★ każ swoim pilnować wejścia do bazy, sam użyj komputera na prawo od wejścia.

★ przejdź przez główną bramę, po czym schodami ulokowanymi na prawo przedostań się na drugie piętro. Podnieś wyrzutnię rakiet i z okienka strzel w pojemniki z materiałem łatwopalnym, na lewo od mostu.

D1) The Wookiee Resistance (opuść most)

★ w dużym pomieszczeniu zniszcz Scav Droids, rozbrój miny i postaw snajpera na wprost. Z resztą składu pobiegij do drugiej części pomieszczenia, ustaw kolejnego snajpera i podłóż ładunek na ścianie po lewej. Zejdź szybem otwartym przez Wookiee.



D2) Behind Enemy Lines

★ w pomieszczeniu ze skrzyniami ustaw dwóch snajperów po obu stronach tychże skrzyń i jednego na dole.

D3) V.I.P. (znajdź i osłaniaj Tarffula)

★ po prostu przedzieraj się do przodu wraz ze swoim składem. W tej misji działają tylko rozwiązania siłowe.



D4) Saving Ammo

★ skieruj się do doku ładunkowego A, zniszcz 2 kapsuły z Droidami, lekkimi na lewo i ciężkimi na prawo.



★ wbiegnij na lewo, każ zająć swoim pozycje (granaty, snajper, wieża), sam zabezpiecz amunicję.

★ tego od granatów puść do kapsuły z ciężkimi droidami, osłaniajcie go.

★ zbliżcie się do bariery i po ustawieniu snajpera każ komandosowi ją zlikwidować.

D5) Live Ordnance

★ skieruj się do doku ładunkowego B, rozstaw chłopaków na górze, sam pójdziesz zniszczyć kapsułę z ciężkimi droidami.



D6) Fate of the Resistance

★ przejdź do punktu spotkania Wookiee, w pomieszczeniu z mostkiem wejdź nań i – cały czas skacząc i strafe'ując – przejdź na drugą stronę. Tutaj skorzystaj z urządzenia, by zamknąć okna.

E1) Search and Destroy (odszukaj Separatist Cruiser)

★ zniszcz Pajkę.

★ na promenadzie rozstaw komandosów.

★ za promenadą usuń 4 Heavy Assault Droids.

★ na placu zniszcz 2 kontenery, wpierv z ciężkimi Droidami, później z Droidekami.



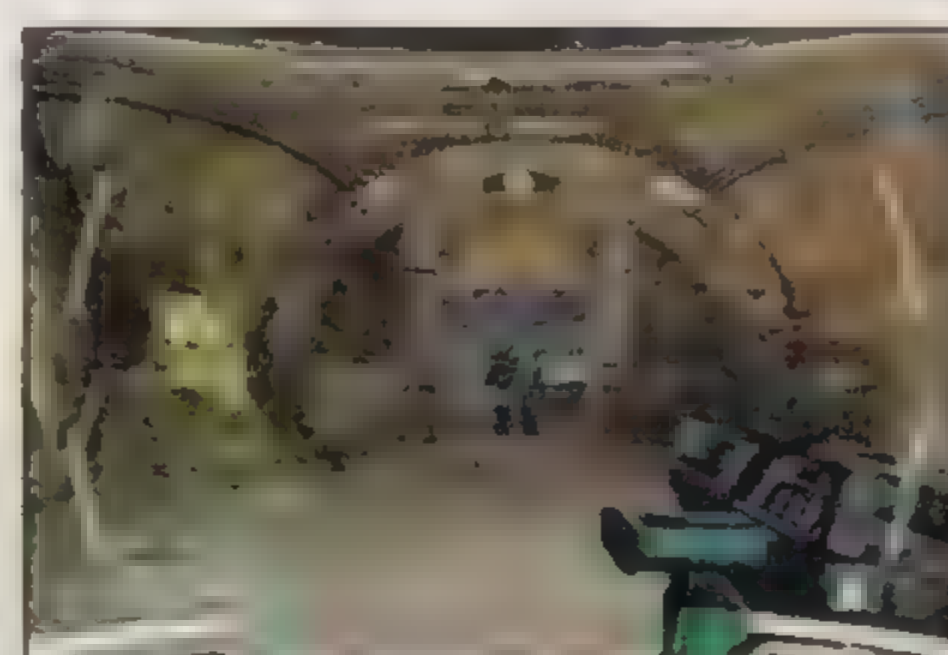
E2) Heart of the Citadel (zabezpiecz Wroshyr Garden, znajdź generator Console Alpha i Beta)

★ rozstawiaj ludzi przy generatorach (wybierz snajperki i wciśnij [F3]), po czym sam zajmij się każdym z generatorów po kolei.



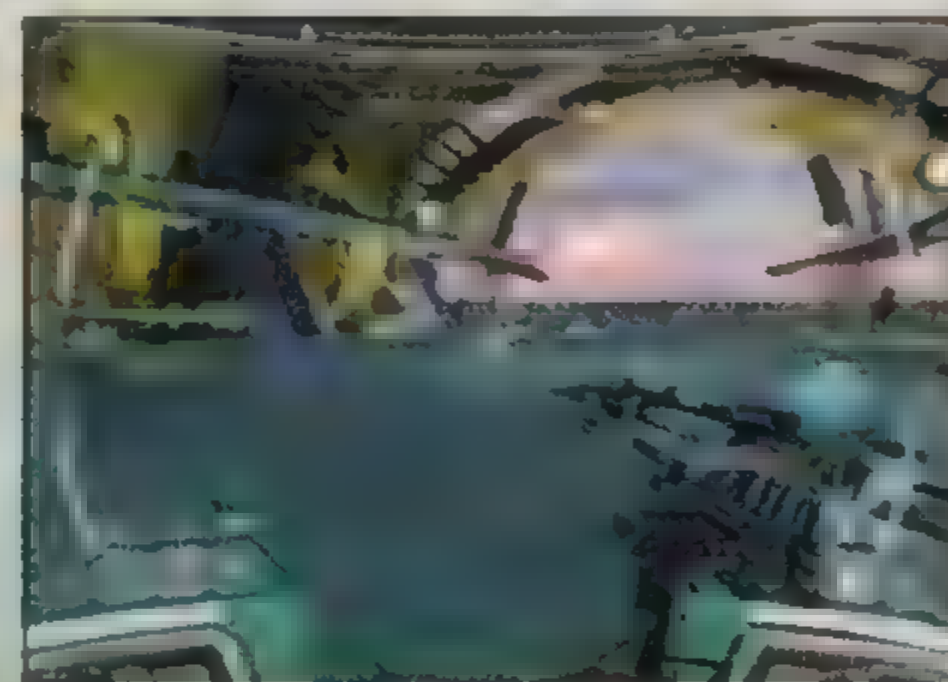
E3) Moving Upstream

★ wydaj komendę zabezpieczenia lokacji (domyślnie [F3]) stojąc przy kontenerze, a gdy już dym opadnie, zniszcz kontener.



★ gdy będziesz miał możliwość wyboru drogi, pójdziesz tam, skąd woła Wookiee.

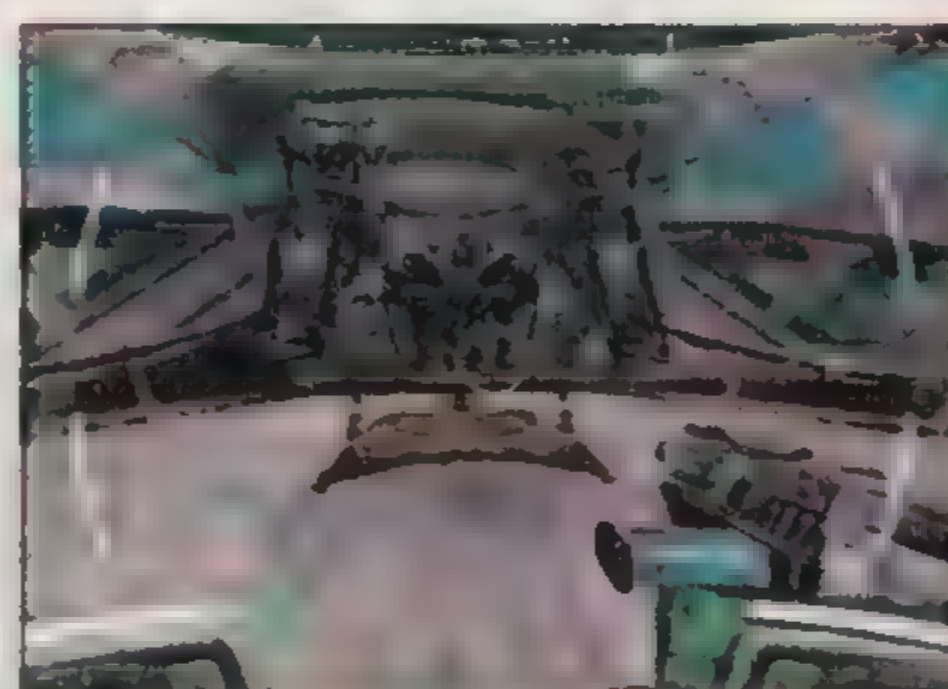
★ rozstaw grupę na snajperkach w korytarzu, który wskazał Wookiee. Sam postaraj się wywabić wroga.



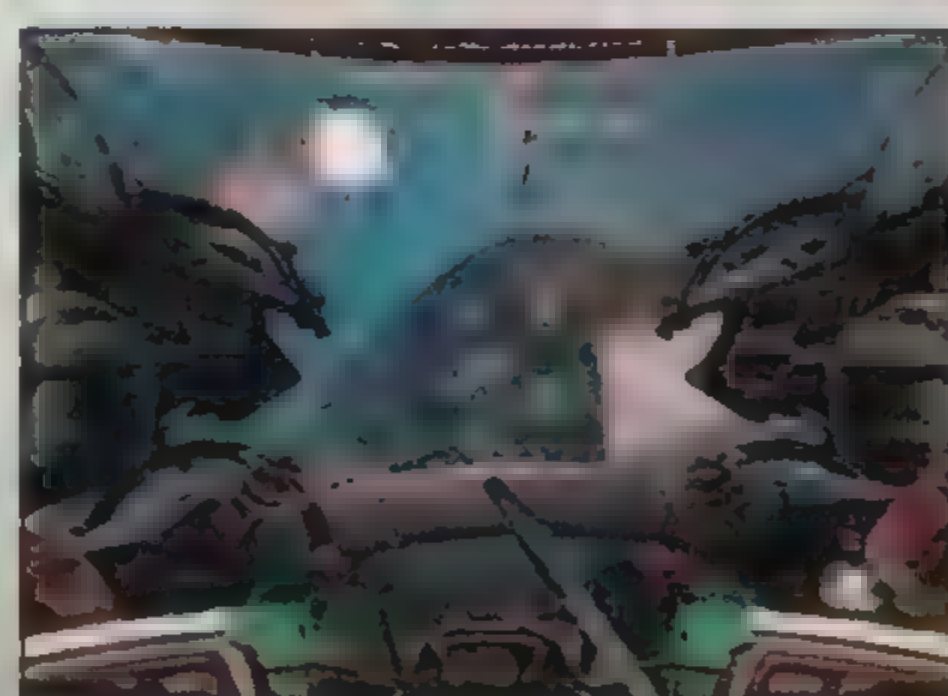
★ zniszcz 3 Droidy Federacji.

F1) The Final Strike (zniszcz statek Federacji)

★ pierwszego Pajkę zniszcz wyrzutnią rakiet Wookiee, drugiego za pomocą snajperki, trzeci niech stanie się celem wyrzutni rakiet.



★ podczas ostrzału statku kieruj pociski tam, gdzie wskazuje celownik.



F2) The Fate of Delta Squad (epizod)

★ to już koniec gry. Gratulacje!

THE EMPEROR STRIKES BACK

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rządy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zaródku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt. Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!

MPEG4 & XviD & DVD

Czyta **polskie napisy**
do (**MPEG 4 & XviD**) w plikach **.txt**



Wylączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl
e-mail: adam@ultima.pl
tel. +48 (22) 654-60-43



Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!

- ◆ Czyta: .txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub
- ◆ Możliwość uaktualnienia oprogramowania
- ◆ Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć
- ◆ Wszystkie menu i OSD po polsku
- ◆ 3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów
- ◆ Opcja przyspieszania i zwalniania
- ◆ Wbudowany dekodery AC-3
- ◆ Systemy PAL i NTSC

DVD/MPEG 4/XviD/DVD+-R/DVD+-RW/SCD/VCD&VCD2.0/CD
JPG/CD-R/CD-RW/CVD/VCD/CD-DA/MP3/WMA/Picture-CD

Los Angeles California

Miniaturowy gigant



Pojawił się nowy dysk Toshiba o pojemności 4 GB. Urządzenie ma wielkość 32 x 24 x 5 mm i waży zaledwie 10 g! Japończycy opracowali ten miniaturowy dysk do urządzeń typu PDA, odtwarzaczy mp3 lub telefonów komórkowych. Toshiba przewiduje, że do 2008 roku niemal 10% telefonów komórkowych będzie zawierać takie dyski.

zrodlo: Toshiba

Wielki Brat patrzy



Firma Creative zapowiedziała nowy model kamery internetowej. WebCam Live! Ultra będzie obejmować obiektywem obszar o 50% większy niż wcześniejsze modele. Rozdzielczość urządzenia wynosi 640x480, przesył będzie możliwy z prędkością 30 fps. Zdjęcia wykonane za pomocą kamery będą miały rozdzielczość 1024x768 (interpolowana). USB 2.0 i czterokrotny zoom cyfrowy dopełnia zakres możliwości kamery Creative.

zrodlo: Creative Labs

Dla audiofila



Firma Onkyo wyruszyła na podbój PC-skradaków. Karta muzyczna Onkyo Wavio SE-90PCI jest skonstruowana na układzie VIA Envy24MT. Dzięki technologii VLSC ma zaskoczyć nas wysoką jakością dźwięku. Przetwornik DAC zapewnia obróbkę sygnału w formacie 24 bity/192 kHz. Pasma przenoszenia dźwięku wynosi od 0,3 Hz do 44 kHz. Premiera sprzętu przewidziana jest na 25 maja, cena wyniesie ok. 300 złotych.

zrodlo: Onkyo

NINTENDO DS™ Rewolucja w kieszeni

Przenośna konsola GameBoy to gadżet, którego coraz to nowe wersje są od lat najbardziej popularnym sprzętem do grania na świeżym powietrzu. Nintendo DS, najnowsza zabawka japońskiego koncernu, to jednak nie kolejny etap ewolucji. To rewolucja!!!

Rysik umożliwia zabawę z ekranem dotykowym



Jeśli jesteś fanem gier komputerowych – takim prawdziwym, w 100% oddanym swojej pasji – patrzysz na 24 godziny, z których składa się każda doba, jak na morze straconego czasu. Przy komputerze możesz spędzić maksymalnie kilka godzin dziennie. Chyba że jest niedziela albo lekarz przepisał ci tygodniowe zwolnienie. To jednak zdecydowanie za mało. Oczywiście obowiązków nie należy lekceważyć, ale nawet jeśli nie będziesz brał ich pod uwagę i tak mnóstwo czasu się marnuje – np. w trakcie jazdy autobusem do szkoły. Bygo wykorzystać, możesz odpalić grę na telefonie komórkowym lub wyciągnąć z kieszeni GameBoya. Albo nową konsolkę Nintendo DS. Przygotuj się jednak na zdziwione spojrzenia pasażerów. **Takiej zabawy jak z DS-em na pewno jeszcze nie widzieli.**

Na pierwszy rzut oka Nintendo DS wygląda niemal jak dwa połączone ze sobą GameBoye, głównie dzięki dwóm małym monitorom o wymiarach 15 na 8 cm, umieszczonym, po otwarciu klapki, jeden nad drugim. Po co dwa monitory? Tu kryje się cała tajemnica tego rewolucyjnego urządzenia. Monitor górny

wyświetla grafikę trójwymiarową i poza tym nie pełni żadnych specjalnych funkcji. Monitor dolny wyświetla grafikę 2D, ale ponadto... jest wrażliwy na dotyk! To tzw. TouchScreen, czyli ekran, który reaguje na nacisk dotychczasowego do konsoli rysika, czy też kciuka, palca, czy jakiegokolwiek innej części ciała (ależ to daje możliwości, he, he, he... – Red).

Technologia tego typu znana jest już od dawna, ale po raz pierwszy zastosowano ją w przenośnym urządzeniu do gier. Na tym polega rewolucja, bo gry, które w pełni wykorzystują możliwości DS-a, zapewniają przeżycia zupełnie inne niż zabawa na komputerze czy komórce. **Nowa konsolka Nintendo angażuje całe ciało, nawet jeśli ekraniku dotykasz rysikiem czy palcem.** To granie dużo bardziej fizyczne, namacalne, które wciąga do wirtualnego świata znacznie mocniej niż zaawansowana grafika najnowszych FPS-ów przeznaczonych dla komputerów osobistych. Nawet grając w Half-Life 2 czy Doom 3, czujesz barierę między sobą a rzeczywistością wirtualną, tymczasem, mimo że grafika Nintendo DS nie może się równać



z wymienionymi przykładami, to właśnie tu czujesz, że „jesteś w grze”. Wrażenie jest naprawdę niesamowite!

To nie koniec atrakcji, jakie oferuje konsola Nintendo. Ponieważ gry przeznaczone dla wielu graczy stają się coraz bardziej popularne (także w urządzeniach przenośnych, jak np. Nokia N-Gage), również Nintendo DS wyposażone jest w opcję sieciową. Sieć w konsolce działa w technologii bezprzewodowej, co oznacza, że wystarczy by kilku użytkowników znalazło się w zasięgu sieci (ok. 10 metrów, czasem jeszcze więcej), aby możliwa była zabawa w multiplayerze. Najważniejsze jest jednak to, że w przypadku wielu tytułów możliwe będą rozgrywki w kilku graczy



Nie jest zbyt ładny, ale ma niespotykane dotąd możliwości. Spodoba się nie tylko dziewczynom...

Nintendo DS

Producent:	Nintendo
www.nintendo.com	
Dystrybutor w Polsce:	Lukas Toys
www.lukas-toys.pl	
 ekran dotykowy • wbudowany mikrofon • niesamowita frajda z gry • kompatybilność z GBA	
 trochę cena • przyszłość sprzętu zależy od gier	

Dane techniczne

- wymiary: 14,9 x 8,46 x 2,87 cm
- ekrany: 3 cale, rozdzielczość 256x192 piksele
- procesory: 66 MHz ARM9 i 33 MHz ARM7T
- długość ładowania baterii: ok. 4 godzin
- żywołność baterii: ponad 10 godzin
- waga: 250 gram

Rewolucyjna konsolka z niespotykanymi dotąd możliwościami.



Niewielkie karty z grami wkłada się w tylnej części konsoli.

wiadomości nie ograniczają się jedynie do tekstów, mogą to być również rysunki stworzone przy użyciu rysika.

Chociaż przedstawiciele firmy Nintendo cały czas głośno przypominają, że DS to nie kolejny GameBoy, zadbano o to, by produkcje przeznaczone na konsolę GameBoy Advance uruchamiały

Nowa konsolka Nintendo angażuje całe ciało, nawet jeśli ekranu dotykasz tylko rysikiem!

się na nowym urządzeniu. Dzięki temu, kupując Nintendo DS, zyskujesz dostęp nie tylko do gier przeznaczonych na tę platformę, ale również do przebogatej biblioteki tytułów GBA, z których wiele to prawdziwe arcydzieła przenośnego grania (np. seria Golden Sun, fenomenalne strategie Advance Wars czy gry z braćmi Mario).

z jednym egzemplarzem gry – konsolki pozostałych uczestników będą ściągaly za pośrednictwem sieci niezbędne fragmenty kodu. To kolejna rewolucja, stawiająca na głowie dotychczasową filozofię sprzedaży gier.

Kolejną atrakcyjną cechą Nintendo DS jest wbudowany mikrofon, już teraz wykorzystywany w sposób równie pomysłowy, co dotykowy ekran. Najlepszy przykład daje dostępna także w Polsce gra Project Rub, w której w pewnym momencie musisz chuchać do mikrofonu, wykonując w ten sposób zabieg sztucznego oddychania na... zemdlonej wirtualnej dziewczynie. Inny wbudowany dodatek to aplikacja o nazwie PictoChat, która pozwala użytkownikom konsolki komunikować się na odległość, jak na internetowym czacie. Przesyłane

Polska premiera Nintendo DS miała miejsce równoległe z europejską, czyli 11 marca. Sama konsola kosztuje 699 złotych, sprzedawana jest z polską instrukcją oraz demem gry Metroid Prime: Hunters, zawierającym trening i tryb dla wielu graczy. Gry przeznaczone na Nintendo DS kosztują u nas 199 złotych – tańsze są tytuły wydawane przez koncern Electronic Arts, na niższe ceny można też trafić w sklepach wysyłkowych, jak np. Ultima.pl. W pierwszej kolejności w naszym kraju ukazało się siedem tytułów, których krótki opis znajdziesz w ramce obok. **Przyszłość konsolki zależy przede wszystkim od gier, które ukażą się na nią w najbliższych miesiącach.** Nintendo DS nie ma ambicji by konkurować z mniej więcej dwa razy droższym Sony PSP – nie jest to przenośny multimedialny kombajn, tylko odważnie zaprojektowana maszynka do zabawy. Rewolucyjny ekran dotykowy oraz możliwość zabawy w trybie multiplayer nawet z jednym egzemplarzem gry powinny sprawić, że Nintendo DS znajdzie swoje stałe miejsce na rynku, niezależne od innych gadżetów zapowiadanych na rok 2005. Hasło reklamujące konsolkę brzmi – w wolnym tłumaczeniu – „Dotyk to fajna sprawa”. Trudno się z tym nie zgodzić!

Gry DoSkonałe

Wraz z konsolą na polski rynek trafiło siedem gier przedstawiających różne oblicza Nintendo DS.



Project Rub

Zabawna gierka w pełni wykorzystująca możliwości konsoli. Jesteś w niej młodym chłopakiem, który zakochuje się w dziewczynie spotkanej na ulicy. By jej zaimponować, wstępujesz do drużyny akrobatów o nazwie The Rub Rabbits. Jej występy przedstawiono jako ciąg kilkudziesięciu minigier, z których wszystkie wykorzystują albo ekran dotykowy, albo mikrofon.



Super Mario 64 DS

Klasyka gatunku platformówek w wersji przeznaczonej na DS-a. Ta edycja kultowej gry doczekała się kilku nowych etapów, 30 nowych minigier oraz nowych grywalnych postaci, takich jak Yoshi, Luigi czy Wario. Nie chce się wierzyć, że to, co kilka lat temu było szczytem możliwości stacjonarnych konsol, dziś chodzi o tak małą maszynkę jak DS.



Mr. Driller: Drill Spirits

Popularna gra logiczna znana z konsoli GameBoy Advance w wersji DS, wykorzystująca dotykowy ekran. Mr. Driller to coś na styl Tetrisa, tyle tylko, że zamiast kolorowych klocków spadających z góry, bohater gry wbija się w coraz głębsze ich warstwy ze swoim wiertłem. Można grać również w sposób tradycyjny, przy użyciu klawiszy, ale to już nie to samo...



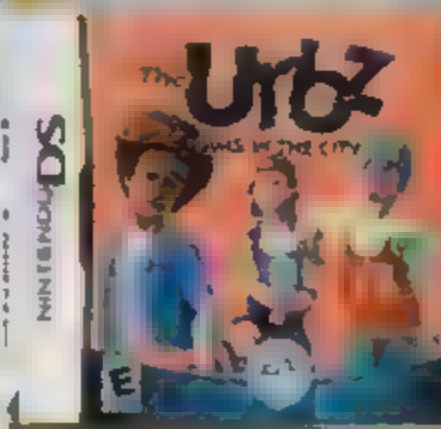
WarioWare Touched!

Kolejna kolekcja minigier (tym razem niemal dwustu!!!), oczywiście w 100% procentach wykorzystujących dotykowy ekran i mikrofon. Każdy, kto grał we wcześniejsze edycje WarioWare, wie, czego się spodziewać – doskonałej zabawy, która może trwać nawet kilkadziesiąt sekund, ale zwykle przedłuża się do kilkudziesięciu minut. To uzależnia!



Polarium

Gra logiczna, w której zmieniasz kolor klocków z czarnego na białe i na odwrót, by ułożyć je w linie jednego koloru. Polarium całkowicie bazuje na ekranie dotykowym, klawisze są w niej zupełnie niepotrzebne.



The Urbz DS

The Urbz, czyli „The Sims z charakterem” w wydaniu DS. Dla wszystkich tych, którzy lubią czuć się trendy, funky i stylowo. Biorąc pod uwagę popularność tamagotch, możliwość kierowania życiem małych komputerowych ludzików, których można schować do kieszeni, zdaje się mieć duży potencjał!



Tiger Woods PGA Tour Golf

Golf to mało popularna w Polsce dyscyplina sportu, ale dzięki tej przeznaczonej na DS-a grze, wreszcie możemy zrozumieć, na czym polega. Sposób, w jaki uderzasz piłeczkę, zależy w całości od tego, jak poruszasz rysikiem po ekranie dotykowym. Łatwo więc samodzielnie poczuć, jakiej precyzji wymaga golf – zarówno na żywo, jak i na DS-ie.



W poprzednim numerze pisaliśmy o nowoczesnych kartach graficznych w cenie do 1000 złotych. Teraz czas na sprzęt jeszcze bardziej zaawansowany i... jeszcze droższy.

Grafika

na miarę XXI wieku, cz. 2

Gracze to przecież nacja bardzo wymagająca, nieznosząca jakichkolwiek kompromisów. Jeśli więc już grać, to na poziomie – tym bardziej, że ze względu na tempo rozwoju grafiki komputerowej, dobrym rozwiązaniem wydaje się kupienie droższego, a zarazem lepszego sprzętu, który wystarczy na dłuższy czas. Nie wszystkich na to stać, jednak dobra karta graficzna to najważniejszy podzespół, odpowiadający za poprawne i płynne działanie gier – warto więc zainwestować w ten element wyposażenia kompa. Dzisiaj szczegółowo przyjrzymy się prawdziwym „monstroom”, czyli kartom graficznym, których cena znacznie przekracza kwotę tysiąca złotych. Poniższy test obejmuje modele stworzone z myślą o interfejsie AGP.

Czym różnią się od słabszych modeli?

Możliwości najszybszych modeli w dziedzinie generowania obrazu są niemal takie same jak w przypadku kart tańszych. Co prawda, rodzina Radeon z serii X oraz seria GeForce 6 posiadają lepsze i nowsze wersje jednostek pixel shader (NVIDIA również vertex), jednak – jak na razie – nie ma to dużego przełożenia na wygląd gier. Pierwszymi tytułami mającymi korzystać z dobrodziejstw najnowszego układu NVIDIA będą dopiero Age of Empires 3 oraz Splinter Cell: Chaos Theory. Różnice więc dotyczą właściwie obecnie kwestii czysto sprzętowych i przekładają się na większą ilość

potoków renderujących, wyższe taktowanie procesora graficznego i szybsze układy pamięci. Nie można także zapomnieć o szynie do pamięci, która we wszystkich opisywanych dziś przypadkach ma pełne 256 bit. Przy czym trzeba zaznaczyć jedno: w cenie powyżej tysiąca złotych nie ma modeli złych, są tylko szybsze i wolniejsze, jednakże każdy z nich jest w stanie zaoferować wydajność na bardzo wysokim poziomie. ☐

Jak już zapewne zdążyłeś się zorientować, obie firmy oferują bardzo wydajne karty. Płacąc tak duże pieniądze, nie natkniesz się na jakieś niemiłe niespodzianki, które czają się na każdym kroku na nabywcę jednego ze słabszych modeli. Na internetowych forach trwa taka mała, aczkolwiek bardzo zaciekła, wojna. Oczywiście toczy się ona pod hasłem: ATI kontra NVIDIA. Modele obu firm są podobnie wydajne, lecz mają swoje wady i zalety, których znajomość powinna być bardzo pomocna przy wyborze odpowiedniej karty dla siebie.

Jeśli nadal nie jesteś pewien, którą z kart wybrać, zobacz, jak opisywane karty działają wraz z różnymi grami. Jeśli lubisz produkcje FPP, czyli wszystkie strzelaniny pokroju Doom 3, Quake, Call of Duty, Medal of Honor, wiedz, że są one pisane pod OpenGL i w nich o wiele lepiej sprawdzają się karty NVIDIA. Za przykład niech posłuży Doom 3 czy niedawno wydany KotOR II. Ten na GeForce działa świetnie, na kartach Radeon są znowu problemy (znowu, bowiem były i w części pierwszej). Dodatkowo NVIDIA oferuje Shader Model 3.0, który już zaczyna być wykorzystywany (demo Splinter Cell 3 wygląda cudownie) oraz

<div>ATI</div> <div>NVIDIA</div>	
PLUSY	
ciche systemy chłodzenia i dobre wyjście telewizyjne	shader model 3.0
mniejsze niż w konkurencyjnych kartach zapotrzebowanie na prąd	świetne wsparcie dla trybu OpenGL i rewelacyjna wydajność w grach go obsługujących.
świetne wsparcie dla trybu DirectX i rewelacyjna wydajność w grach go obsługujących.	lepsze niż u konkurencji sterowniki
MINUSY	
shader model 3.0 nie obsługiwany	głośne systemy chłodzenia
słabsze wsparcie dla trybu OpenGL, objawiające się różnymi problemami w grach (np. w KotOR II)	duże zapotrzebowanie na prąd

lepsze sterowniki (choć też niepozbawione błędów). Jeśli więc nie przeszkadza ci głośne chłodzenie i masz mocny zasilacz, GeForce to twoja karta.

Jeśli szukasz ciszy i nie przepadasz za Doomem oraz podobnymi tytułami, rozważ zakup jakiejś karty ATI. Oferują one świetne wsparcie dla trybu DirectX – nie spotkałem się z grą pod API Microsoftu, która na X800 działałaby źle w jakimkolwiek tego słowa znaczeniu. Jeśli chodzi natomiast o Shader Model 3.0, to nie jest on jeszcze wykorzystywany masowo, choć niebawem będzie – to jest pewne. I pomimo że ATI już zapowiedział nowy układ z SM 3.0, NVIDIA robi wszystko, aby

jej tymczasowa przewaga w tym względzie była jak najbardziej widoczna. Niektóre praktyki nawet śmieszą, lecz jedno zaznaczyć trzeba – karty graficzne NVIDIA to wybór bardziej przyszłościowy.

Pamiętaj też, że droga karta graficzna to dopiero połowa sukcesu. Potrzebny jest jej również bardzo wydajny procesor (jak dla mnie z zegarem co najmniej 3.0 GHz). Oczywiście nie zapominaj o odpowiedniej ilości pamięci operacyjnej i szybkim dysku twardej, wtedy dopiero poczujesz, co znaczy moc dobrego PC. Decyzja w sprawie wyboru karty graficznej należy tylko i wyłącznie do ciebie – mam nadzieję, że pomogłem rozwiązać choć część wątpliwości.

Słowniczek pojęć związanych z kartami graficznymi znajdziecie w pierwszej części tekstu!!!

Karty graficzne nVidii



GeForce 6800

www.nvidia.com

Wszystkie przedstawione karty firmy NVIDIA pochodzą z najnowszej rodziny 6. Różnica między nimi a starą serią FX jest ogromna, zarówno jeśli chodzi o możliwości, jak i o wydajność. Warto zaznaczyć, że modele 6 to najbardziej rozwinięte pod względem potencjału karty graficzne na rynku. Oferują wsparcie dla DirectX 9.0c (pozwalają na to jednostki pixel i vertex shader 3.0) oraz OpenGL 2.0 (od sterowników ForceWare 75.90). Podobnie jak w przypadku ATI, wszystkie przedstawione poniżej modele oferują te same możliwości w zakresie generowania obrazu.

GeForce 6800 LE – jest to jedyna ośmiopotokowa karta w dzisiejszym teście. Modelem 6800 czyni ją jedynie nazwa, bowiem LE ma dość niskie taktowania i wydajnościowo znacznie odstaje od reszty serii 6800, przegrywając niekiedy nawet z 6600 GT. Ceny: 1000-1200 zł,

poszukajmy więc czegoś o wiele szybszego.

GeForce 6800 – konkurencja dla Radeon X800. Kosztuje od 1200 do ponad 1500 zł (najwięcej zapłacimy za Golden Sample, najlepszy model firmy Gainward). Posiada dwanaście potoków renderowania i ma taktowania niewiele lepsze niż karta LE. Pozostają więc nadal przy swoim: jeśli już kupować – to szesnastopotokowca.

GeForce 6800 GT – to już „pełny” GeForce 6800. Świetna, niesamowicie wydajna i kompletna karta. Koszt zakupu: od niecałych 1600 do ponad 2100 zł (najdroższy jest ponownie model Gainward). Polecam sprzęt firm Leadtek i Gigabyte, niezłym wyborem będzie również tani model Galaxy. Uwaga na oferowany w cenie około 1300 zł wynalazek marki ASUS – ma tylko 128MB

dużo wolniejszych pamięci (względem normalnego GT) i nie będzie dobrym wyborem.

GeForce 6800 Ultra – model GT z jeszcze lepszymi osiągnięciami. W tej chwili jest to najszybsza karta graficzna firmy NVIDIA. Oferowana jest w cenie od 2300 do nawet 3000 zł, lecz za tak dużą kwotę otrzymujemy po prostu „potwora”. Nie opłaca się jednak w kartę Ultra inwestować, ponieważ różnica pomiędzy nią a GT nie jest duża. Przy tym niemal każdy model GT bez problemu podkręca się do wartości oferowanych przez Ultrę.



Leadtek WinFast PX6800 Ultra – dla znanych „potwór”!



Detal



Leadtek WinFast PX6800 GT to „pełny” GeForce 6800, prawdziwy graficzny kombajn, który poradzi sobie z większością wydawanych obecnie gier. Ciekawe rozwiązania dla tych układów oferuje również firma Gigabyte.

Karty graficzne ATi



RADEON X800

www.ati.com

Kanadyjska firma ATI atakuje bardzo dobrymi i wydajnymi kartami z serii X. Wszystkie przedstawione poniżej modele oferują identyczne możliwości w dziedzinie generowania obrazu, czyli pełną sprzętową zgodność z DirectX 9.0b oraz OpenGL 2.0 (od sterowników Catalyst 5.3).

go w dość głośny system chłodzenia. Jeśli już zatem inwestować, to w coś lepszego.

Radeon X800 Pro – kolejny dwunastopotokowiec, tym razem jednak taktowania osiągnęły już zadowalający poziom. Ceny: od 1500 do nawet ponad 2000 zł (za wyposażone

w specjalne systemy chłodzenia modele: Sapphire Toxic i HIS Excalibur). Świetna karta, jednak za niewiele ponad 1700 zł możemy mieć już pełny, szesnastopotokowy model XT. Naprawdę warto wyluskać te dodatkowe 200 zł, jeśli już decydujemy się na zakup tak drogiego sprzętu.

Radeon X800 XT – pełne szesnaście potoków renderowania oraz wysokie taktowanie procesora graficznego i pamięci – oto zalety tego modelu. Rewelacyjna karta, oferowana w cenie od 1700 do ponad 2200 zł (za model HIS IceQ-2 wyposażony w specjalny, bardzo wydajny i cichy system chłodzenia). Prym jak zwykle wio-

du produkty firm Sapphire i HIS – z czystym sumieniem polecam.

Radeon X800 XTPE – niemal to samo co XT, jednak o nieznacznie zwiększonym taktowaniu pamięci i rdzenia karty. To objawia się oczywiście podniesieniem wydajności, jednak stosunkowo niewielkim i widocznym głównie w ekstremalnych trybach oraz przy wyśrubowanych ustawieniach graficznych. Ceny kształtują się od niecałych 2100 do aż 2300 zł (ponownie za model IceQ-2 firmy HIS). Sprzęt rewelacyjny, jednak zdecydowanie za drogi i dlatego lepiej wybrać tańsze XT.

ATI Radeon X800 – najprostszy model rodziny X800 oferowany w cenie powyżej 1000 zł.



Detal



HIS Excalibur X800XT wyposażony jest w supercichy system chłodzenia o nazwie IceQ-2.

Radeon X800 – na początek najtańszy model z rodziny, oferowany w cenie 1200 zł i więcej. Posiada dwanaście potoków renderowania i dość niskie taktowania (względem starszych braci). Wydajnościowo odstaje znacznie od najszybszych modeli, przy tym wyposażono



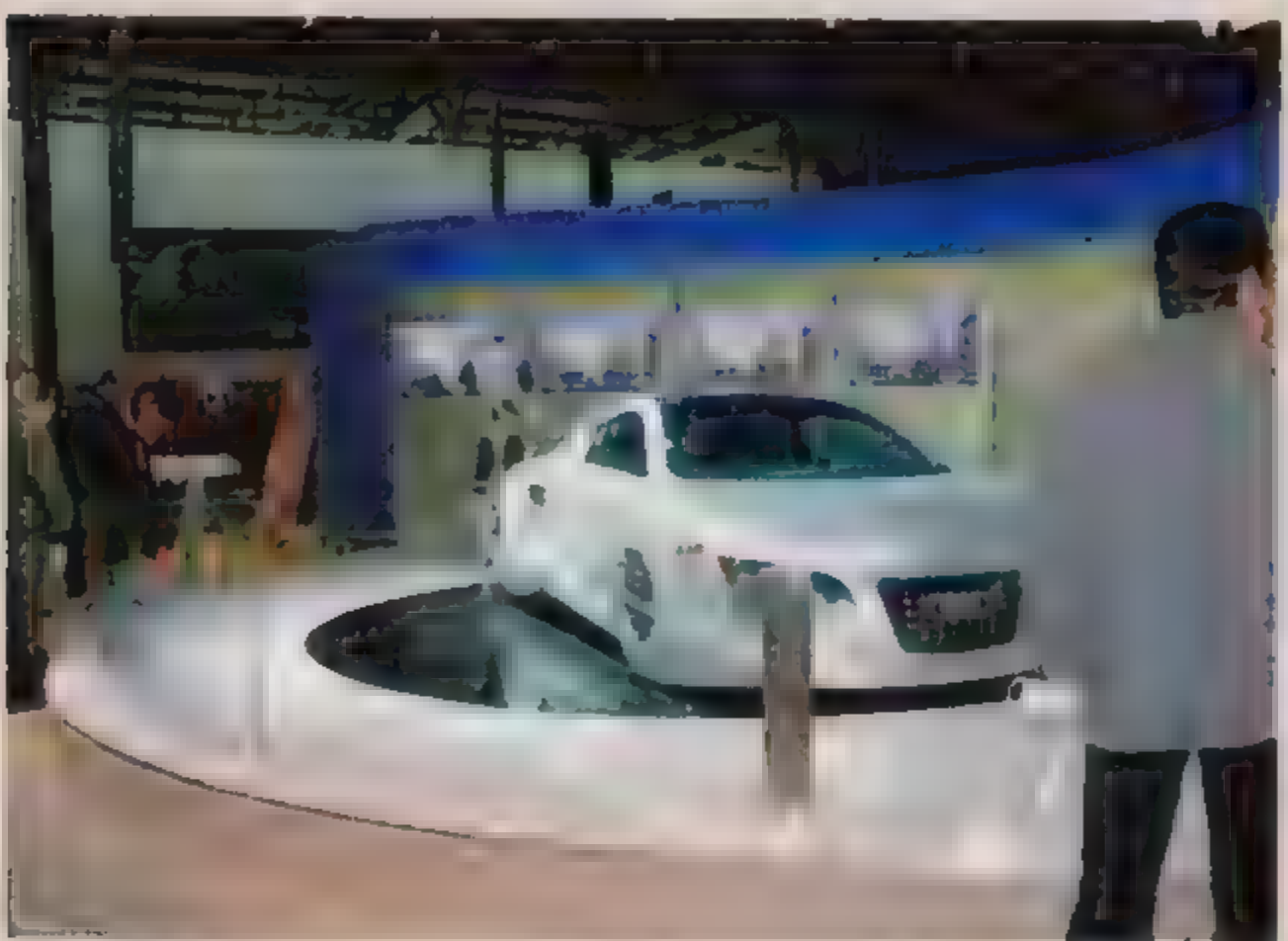
CeBIT

HANNOVER
18.-24.3.2004

Okiem obserwatora

Największymi stoiskami mogły się pochwalić na targach firmy takie jak T-Mobile oraz inne związane z telekomunikacją (Siemens, Sony-Ericsson, Alcatel), technikami fotograficznymi i nie tylko (Brother, Konica-Minolta), grafiką komputerową (ATI i NVIDIA), komputerami (Intel, Asus, MSI, Gigabyte, Fujitsu-Siemens).

Swoje produkty pokazywało też sporo firm prezentujących najnowsze trendy w dziedzinie obu-



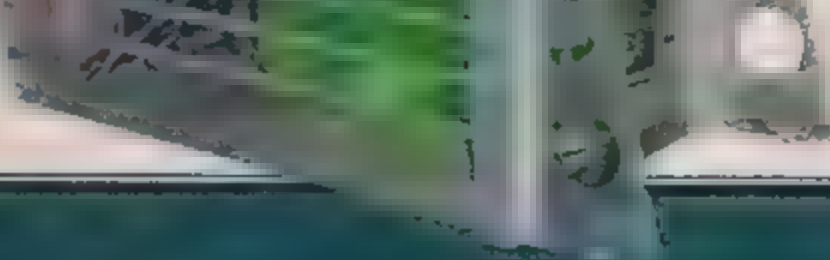
dów komputerowych, płyt głównych, kart graficznych, systemów chłodzenia, zasilaczy o mocach do 1000 W (!!!), jak również kluczy pamięci o pojemnościach do 1 GB i najbardziej fantazyjnych kształtach.



Jedną z ciekawszych premier był pokaz pracy systemów wykorzystujących dwurdzeniowe procesory Intela. W procesorach tych stosowany jest również HyperThreading, dzięki czemu mają one wydajność nie dwóch, a czterech procesorów!

Osobną halę miał WCG (World Cyber Games), gdzie odbywały się europejskie finały tych zawodów. Polacy zajęli pierwsze miejsce w Counter Strike'u! Bravo Team Pentagram!

Jak widać na fotkach, było wiele ciekawych rzeczy do oglądania. Kto nie był, niech żałuje.



iRiver H-320

iRiver sukcesywnie rozszerza swoją ofertę przenośnych odtwarzaczy mp3. Firma stawia na bogactwo funkcji i wszechstronność urządzeń.

iRiver H-320 wyposażono w 20 GB dysk (jest też wersja 40 GB). Przesyłanie danych lub muzyki na komputer jest błyskawiczne (szybki dysk 1.8 cala Toshiba i USB 2.0), jednak jeśli włączamy urządzenie, trzeba czekać ponad 10 sekund na

Nieciekawa, ale solidna obudowa.



jego uruchomienie. Litowo-polimerowy akumulator, podobnie jak w iPodach, jest niewymienny, ale ładowanie jest bardzo szybkie, ok. 3h (chyba że dokonujemy go przez USB). Pełne naładowanie pozwala słuchać muzyki przez 13-16 godzin.

H-320 ma rewelacyjny wyświetlacz o wysokiej jasności i nasyceniu kolorów (260000 kolorów). Ekran wyświetla 26 liter w poziomie i 10 w pionie. Urządzenie posiada przeglądarkę plików txt (teksty piosenek lub e-książki) i zdjęć (BMP lub JPG). Można także oglądać zdjęcia bezpośrednio z aparatu cyfrowego (bez pośrednictwa PC).

Użytkownicy dostają również dobre radio FM (z opcją nagrywania), dyktafon (nagrania z wew. i zew. mikrofonu oraz z innych źródeł). **H-320 może kodować muzykę z dowolnego źródła do formatu mp3, posiada też bezcenną funkcję Voice Detect** (włącza nagrywanie dopiero w wypadku wykrycia dźwięków).

Jakość odtwarzania jest bardzo dobra, system SRS WOW pozwala na uzyskanie świetnego basu i 3D. EQ ma 5 predefiniowanych ustawień oraz EQ użytkownika, brakuje jednak regulowanego korektora.

W zestawie znajdziemy m.in. transformator, moduł z bateriami (jako zewnętrzne, przenośne źródło zasilania), adapter USB, kabel USB 2.0, mikrofon zewnętrzny oraz gustowny futerał. Szkoda jednak, że nie dodano profesjonalnego oprogramowania. Mimo pewnych zastrzeżeń model H-320 jest jednym z najlepszych odtwarzaczy mp3 na rodzimym rynku.

iRiver H-320

Producent:	iRiver
	www.iriver.com.pl
Dystrybutor w Polsce:	INTONED
	www.odtwarzacz.pl
😊	dodatkowe wyposażenie • świetny wyświetlacz • bogactwo funkcji • długi czas działania
😞	duża waga • długi czas uruchamiania • brak profesjonalnego oprogramowania

Dane techniczne

- obsługiwane formaty: MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, ASF, Ogg, WAV1
- radio: max. zdefiniowanych 20 kanałów
- wyświetlacz: TFT LCD 2"
- wbudowany akumulator litowo-polimerowy (1300mAh)
- USB 1.1, USB 2.0
- wymiary: 60(S) X 19(D) X 105(W)mm, waga 183g
- 20 GB dysk twardego 1.8" Toshiba
- 5 funkcji EQ plus jedna użytkownika, 3D Sound
- odtwarzanie w systemie SRS, SRS WOW i True Bass
- odtwarzanie Playlisty WinAmp
- USB ON THE GO - bezpośrednia transmisja danych z innymi urządzeniami, jak np. aparaty cyfrowe
- temperatura pracy: od 0 do +40 stopni Celsjusza

Wszechstronne urządzenie z rozbudowaną paletą funkcji dodatkowych.



cena w sieci za www.skapiec.pl

SlimP3 Maestro

Interesujący wygląd i rewelacyjna cena.

Jeśli nie masz przenośnego dysku ani odtwarzacza mp3 i planujesz ich zakup, jesteś przez producentów rozpieszczany. Wybór jest coraz większy!

Opisywany tu Maestro pozwala zapisać 20 GB dowolnych danych, z powodzeniem może też służyć jako dyktafon i radio. Duży, podświetlany na niebiesko wyświetlacz i prosty interfejs sprawiają, że nikt nie będzie mieć problemów z obsługą urządzenia. Jakość – tak odtwarzania, jak i nagrywania – jest bardzo zadowalająca. **Dyktafon potrafi zapisać dźwięk z próbkowaniem nawet 320 kbps, o ile nie korzystasz z wbudowanego mikrofonu.** Ale nawet za jego pomocą możesz nagrać głos przy 128 kbps, co dla nieprofesjonalnych zastosowań wystarcza w zupełności.

Maestro komunikuje się z PC za pomocą szybkiego łącza USB 2.0, przenoszenie plików trwa chwilę. W pudełku z odtwarzaczem znajdziesz też: futerał, pilota, słuchawki i ładowarkę sieciową, czyli przyzwoity standard. Żeby jednak nie było zbyt kolorowo, odtwarzacz ma też wady. Prze-

de wszystkim powieść należy o bardzo długim czasie ładowania – do napełnienia baterii potrzeba aż 8 godzin (w trybie szybkim – 4). Wada ta jest jednak rekompensowana tym, że Maestro potrafi grać bez przerwy przez 14 godzin. **Drobną niedogodnością jest też brak możliwości ustawienia opcji, by player oddzielał utwory muzyczne choćby sekundą ciszy, co jest standardem od czasu discmanów.** Poza tymi wadami nie dostrzegłem w urządzeniu innych ważniejszych niedociągnięć...

SlimP3 Maestro

Producent:	CNT Michał Łebkowski
	www.slimp3.pl
Dystrybutor w Polsce:	CNT Michał Łebkowski
	www.slimp3.pl
😊	niska w stosunku do możliwości cena • świetny dyktafon
😞	długie ładowanie • za długi kabel słuchawek

Dane techniczne

- odtwarza MP3, WMA, OGG
- radio zapamiętuje 20 stacji
- wyświetlacz LCD 160x105
- wbudowana bateria litowa 1400 mAh
- USB 2.0
- wymiary 106.73 mm x 67.48 mm x 18.70 mm, waga 168 g
- 20 GB twardego dysku 1.8" TOSHIBA
- 5 funkcji EQ plus jedna dowolnie konfigurowalna, 3D SOUND
- funkcja repeat: wszystko, jeden utwór, katalog, podkatalog, losowo
- obsługuje playlisty: M3U, BMK
- temperatura pracy: 0-60 stopni Celsjusza

Solidny, pozbawiony szczególnie efektownych rozwiązań dodatkowych gadżetów.



Bezprzewodowa mysz optyczna AM-63

Ofertę Apollo Multimedia wzbogacono ostatnio o bezprzewodowy model myszy optycznej.

AM-63 jest modelem nietypowym, bowiem w zestawie znajduje się również podstawka, pełniąca rolę odbiornika i ładowarki. Sama myszka ma ergonomiczny, symetryczny kształt i klasyczną, gustowną kolorystykę (czarno-srebrną). W zestawie są jeszcze dwa akumulatorki NiMH (szkoda, że tylko 600 mAh). Instalacja poprzez Plug & Play sprawia, że urządzenie jest od razu gotowe do pracy. Rozdzielczość 800 DPI zapewnia dużą precyzję działania. Dwa przyciski oraz rolka wystarczają w większości domowych zastosowań, nie bez znaczenia jest cichy mechanizm klikający. Radiowe przenoszenie sygnału działa idealnie, jednak są też drobne nie-

dogodności. Jedną z nich jest niebieska kontrolka Connect na podstawie. Kiedy nadajnik komunikuje się z myszką, dioda miga jasnym, niebieskim światłem. Jest to bardzo irytujące, a ponieważ do modelu AM-63 nie dodano żadnego oprogramowania, nie możemy również wyłączyć podświetlenia. Zastrzeżenia

Prostota i klasyczna, elegancka stylizacja.



budzi też długość kabla łączącego podstawkę z gniazdem USB w komputerze – ma on jedynie 105 cm długości.

Mysz optyczna AM-63

Dostarczył: Apollo Electronics
www.apollomultimedia.pl
www.apollo.com.pl

ładownia w podstawie • błyskawiczna instalacja • ergonomia i wygoda użytkowania

krótki kabel łączący podstawkę z komputerem • irytująca niebieska dioda na podstawie • wysoka cena

Dane techniczne

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: bezprzewodowa
- liczba przycisków: 2 + rolka
- dodatkowe: podstawka z ładowarką, dwa akumulatorki NiMH, dioda naładowania i wyładowania akumulatorów

Ładowanie akumulatorów odbywa się również wtedy, gdy komputer jest wyłączony.

OCENA: 4

Klawiatura multimedialna AK-226

Klawiatury multimedialne są coraz tańsze, a użyteczność dodatkowych klawiszy funkcyjnych jest bezdyskusyjna.

Nieźła prezencja, ale słaba jakość materiałów.



Model AK-226 został wyposażony w 18 dodatkowych klawiszy szybkiego dostępu i obsługi Internetu oraz multimedialnych.

Wizualnie klawiatura prezentuje się bardzo okazale, jej stylizacja nawiązuje nieco do Logitech Internet Navigatora SE. Dodatkowe przyciski są srebrne, na każdym znajduje się logo przypisanej mu funkcji. Można za ich pomocą otworzyć skrzynkę pocztową, Ulubio-

ne, wyszukiwarke, kalkulator, Mój Komputer. Jest też opcja zatrzymania ładowania strony, odświeżenia, przejścia do poprzedniej lub następnej. Dodatkowo, w środkowej części klawiatury umieszczono panel sterujący multamediami, czyli klasyczne funkcje każdego odtwarzacza, m.in. stop, pauza, przejdź do następnego utworu itd.

Klawiatura AK-226 ma niestety kilka drobnych wad. Jedną z nich jest duży skok klawiszy i ich twarda praca. **Podkładka pod nadgarstki mogłaby być szersza, a 130-centymetrowy przewód łączący klawiaturę z komputerem jest nieco za krótki.** Mimo wszystko, biorąc pod uwagę stosunek ceny do możliwości, AK-226 jest interesującą propozycją.

Klawiatura AK-226

Dostarczył: Apollo Electronics
www.apollomultimedia.pl
www.apollo.com.pl

sensownie rozmieszczone klawisze dodatkowe • symbole na klawiszach specjalnych ułatwiające nawigację • Plug & Play – natychmiastowa praca

muzyka: współpraca jedynie z Windows Media Player • brak dodatkowych sterowników • wąska podpora dla nadgarstków • duży skok klawiszy

Dane techniczne

- typ klawiatury: multimedialna
- przyłączenie: PS/2
- liczba przycisków dodatkowych: 18
- dodatkowe: ściągacz z klawiszologią na spodzie klawiatury

Niewne braki, np. zbyt głęboko osadzony jeden z klawiszy kierunkowych.

WYGLĄD: 4
CENA: 5

OCENA: 3+

Joy Pad GP-5222 Dual Impact

Pozytywne komentarze użytkowników odnośnie joypada GP-3020 sprowokowały producenta kontrolera do wydania kolejnego urządzenia, ale tym razem w wersji bezprzewodowej.

GP-5222 ma 2 mini joysticki, 10 programowalnych przycisków (w tym 4 spusty), rozmieszczenie klawiszy jest optymalne. Urządzenie ma aż sześciometrowy zasięg, komunikacja radiowa z podstawką jest bardzo dobra. Podobnie jednak jak w wypadku innych kontrolerów Apollo Multimedia, kabel łączący podstawkę z komputerem jest zdecydowanie za krótki – ma tylko 95 cm. Dla porównania, np. Genius MaxFire Libre ma 180 cm kabla. Miałem spory problem z ustawieniem podstawki, bowiem zwyczajnie nie sięgała

mi do biurka! Do plusów zaliczam automatyczny wyłącznik zasilania, kiedy urządzenie jest w spoczynku. GP-5222 ma aż dwa silniki wibracyjne, które pożerają niestety bardzo dużo energii. Zaletą jest również możliwość wyboru trybu pracy pomiędzy cyfrowym a analogowym. Na uwagę zasługują: ergonomia urządzenia i wygoda użytkownika. Gumowe wkładki chronią wnętrze dłoni gracza, grzybki też mają wykończenia z miękkiego materiału, tak więc nie nabawimy się odcisków podczas zabawy.

Jadowita żółć i całkiem spore możliwości.



Joy Pad GP-5222 Dual Impact

Dostarczył: Apollo Electronics
www.apollomultimedia.pl
www.apollo.com.pl

ergonomia, dużo przycisków • tryb oszczędzania baterii • Plug & Play – natychmiastowa praca • duży zasięg

krótki kabel podstawka-komputer • brak baterii w zestawie • mrugająca czerwona dioda w podstawie • wysoka cena

Dane techniczne

- podłączenie: radiowe/USB
- przyciski: 10 + 2 grzybki oraz TURBO i CLEAR
- zasięg realny: 6 m
- d-Pad: 8 kierunkowy
- zasilanie: 4 baterie AA

Wygodny, drobne wady w rodzaju dużego poboru prądu i migającej diody na podstawie.

WYGLĄD: 4
CENA: 3+

OCENA: 4



Co to S.W.A.T.?

SW.A.T., czyli Special Weapons And Tactics, to nazwa wyspecjalizowanych paramilitarnych (w latach 80. odbywały nawet wspólne manewry z brytyjskimi komandosami z SAS!) oddziałów policyjnych w USA, wytrenowanych do działania w najniebezpieczniejszych warunkach. Do ich najczęstszych zadań należą negocjacje z przestępcami, uwalnianie zakładników, rajdy na wytwórnie narkotyków, ochrona VIP-ów itd.

Pierwszy oddział S.W.A.T. powstał w latach 60. w Los Angeles. O jego powołaniu zdecydowało zagrożenie, jakie wtedy przeżyło miasto. Zapanał w nim chaos spowodowany przez seryjnego mordercę, szalonego

W tym też roku, 17 maja, S.W.A.T. przeszedł prawdziwy chrzest bojowy. Główną akcją tego oddziału była transmisja na żywo w telewizji, a później długo opisywana w prasie. Sześć osób podających się za rewolucjonistów spod znaku SLA (Symbionese Liberation Army) zabarykadowało się w rezydencji na 54. Wschodniej i Compton Avenue. Byli oni ciężko uzbrojeni i, jak się później okazało, oddali w czasie walk 3772 strzałów. S.W.A.T. podjął wiele starań, by obezwładnić przeciwników. Użyto gazu łzawiącego, jednak ze strony policji nie padł ani jeden strzał. W czasie operacji w rezydencji, w której przebywali przestępcy, wybuchł natomiast pożar.

Do dziś nie wiadomo, co było bezpośrednią przyczyną ognia. Niektórzy eksperci mówią o rozlanym koktajlu Mołotowa, inni o wybuchu od sprzężenia gazów wykorzystywanych w ładunkach S.W.A.T. Wszyscy przestępcy zginęli.

Oddziały S.W.A.T. znajdują się w komendach policji wszystkich głównych miast USA. 90% dzisiejszych departamentów siłowych w miastach o liczbie ludności

przekraczającej 50 tys. mieszkańców posiada oddział S.W.A.T. Aby sprostać wyzwaniom, do których nie przywykli zwykli funkcjonariusze policji, członkowie tej elitarniej drużyny poddawani są najcięższemu treningowi fizycznemu i psychicznemu.

Każdy oddział jest ponadto specjalnie wyposażony – znacznie ciężiej i bardziej profesjonalnie niż regularni funkcjonariusze policji. Do standardowego wyposażenia zalicza się karabiny i pistolety maszynowe, snajperki, ładunki łzawiące i gazowe etc.

snajpera, który zabił wielu cywilów i policjantów, nieprzygotowanych do pochwycenia tego typu przestępcy. Wówczas na pomysł przeszkolenia specjalnej ekipy, która zajęłaby się złapaniem bandyty, wpadł funkcjonariusz John Nelson, a jego szef – inspektor Dary F. Gates – zaakceptował tę ideę i powołał do życia zespół składający się z 15 osób.

Grupa ta otrzymała nazwę „Pluton D”. Wkrótce oddział rozrósł się do 60 osób i po serii udanych operacji oficjalnie wszedł w strukturę miasta i hrabstwa Los Angeles w roku 1974.



XYBER MECH

REAL



Xyber Mech

– pierwsza i jedyna gra przygodowa w realu! Zostań pilotem Mecha, zbierz team i walcz w klanie za pomocą SMS-ów. W każdym miejscu i o każdej porze! W specjalnych Mini Zestawach **50 darmowych SMS-ów** na dobry początek! Skok poziomowi adrenaliny gwarantowany!

Szczegóły: www.simplusteam.pl

NA WALKA



SIMPLUS
TEAM

Aby wejść do gry, wyślij SMS-a o treści „ZGODA” pod numer 2345 – to zgoda na lokalizowanie w grze. Opłata wg wybranej taryfy. Następnie wyślij SMS-a o treści „R NICK” pod numer 70100 (zamiast słowa NICK wpisz swoje imię w grze). Promocja! Do 10 maja SMS-y w grze tylko 23 gr z VAT.

Do wygrania

10 kompletów ubrań House

oraz 10 gier S.W.A.T. 4

Konkurs SMS • Konkurs SMS • Konkurs SMS



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywała się grupa specjalnie wyszkolonych policjantów, na bazie której powstały oddziały S.W.A.T.?

- A. Załoga G
- B. Pluton D
- C. Drużyna A

Odpowiedź wpisz według schematu:

CL.ST.X.Y gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C) Y – rozmiar (S, M, L, XL)

I wyślij SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005 r.

Fundatorem nagród jest:

CDPROJEKT

house

Wiosna w pełni, słoneczko wreszcie wystawiło łeb zza białych chmur. Zbudziła się nie tylko przyroda, ale również jej dwa najokazalsze dzieła: Randall i Frogger. Nabuzowani hormonami i witaminą A postanowili wreszcie rozstrzygnąć swój odwieczny pojedynek na słowa za pomocą jakże uniwersalnych pięści. Ujrzymy ich wkrótce w hali Madison Square Garden. Obaj przygotowują się solidnie do walki stulecia. W związku z tym ich obowiązki przejmie Herr Odyn, który z racji swojej fascynacji Pocztowcem (Postal) i wrodzonej, naturalnej zjadliwości będzie odtąd stanowił naszą forpocztę. Książkę skarg i wniosków znajdziecie pod stałym adresem: click@click.pl.

Która lepsza?

Yo ziomale jesteście świetni. Sorry, świetni to za mało. Jesteście najlepszym czasopismem w wszechświecie. Mam pytanie, która gra jest lepsza: "FARCRY" czy "NFS:Underground"? Proszę odpiszcie mi w następnym numerze waszego czaderskiego pisma. Piotr Kamiński

Do tej pory redakcja była przekonana, że zdominowaliśmy wyłącznie naszą galaktykę. Twoja głęboka myśl oświeciła nas, dzięki! Jeszcze tylko moje pytanie, jeśli pozwolisz. Co jest lepsze: kotlety mielone czy ptysie z bitą śmietaną? Jeśli zastanawiasz się nad sensem mojego pytania, przeczytaj jeszcze raz swoje. Pozdrawiam Cię serdecznie, kochaj świat.

Jesteście zarombiści

Czy moglibyście dać w następnym numerze clicka! dać jakos fajnom gre np typu star wars Jedi Knight: Jedi Outcast 2 albo jakas inną grę FPP lub TPP. A tak po za tym to chciałbym jeszcze napisać że jesteście zarombiści czytam was od ufff nie pamientam od kiedy ale od bardzo dawna jesteście super [pisownia oryginalna - red.]

SHADOWKILLER

Specjalnie dla Ciebie pomyślimy o dodaniu słownika ortograficznego w wersji na CD. Może nie dostarczy Ci tyle emocji, co jakiś FPP lub TPP, ale prawdopodobnie dostaniesz wreszcie jakąś

inną ocenę z dyktanda. Aaa i dzięki za miłe słowa. Jeśli chodzi o wspomnianą grę... niezbadane są wyroki Pana.

Mały Wiesiek

Od niedawna czytam Clicka, mam go od numeru z World of Warcraft i stwierdzam że się zbiedziliście. Dajecie jakiś Fallout sprzed 10 lat po to, żeby się małe wieśki jarały, przeciwnie nikt w to nie gra. Kiedyś dawaliście jakiś plakat naklejki i inne pierdoły. Nie żebym chciał to z powrotem ale lepiej jak byście zrobili Click z cd i Click bez cd, tak jak np. Tina z filmem dvd i Tina bez filmu. Aha i wyczytałem na imro.pl ze redakcja się zmieniła, że Randall idzie na emeryturę. Już Czas. Nie tak jak Randall, dostał maila z czymś tam w ostatnim numerze i gościu miał przezwisko fiutek, to zara odbiega od tematu i wali w niego; co to za pseudo, mama go tak nazwała!! Mam nadzieję ze następny Click będzie ODLÓT. Chociaż mam internet to wole położyć się i poczytać Clicka!

Z poważaniem, pele

Cześć, może gdybyś na chwile przestał kolorować kaczo Donald i odłożył

kredki, zauważyłbyś, że oprócz bieriek, naklejek i pokemonów są też GRY. Kłasykne tytuły, które starzeją się inaczej. Nie będę wiele Ci tłumaczył, bo zmęczysz się czytaniem, ale wierz mi, w Fallouta nadal stuka wielu graczy (spójrz na liczbę stron o tej grze w necie i statystyki list dyskusyjnych). Jeśli Cię to nie przekonuje, trudno, zawsze pozostaje Tina z DVD lub bez. Jeśli chodzi o Twoje nadzieje, odpowiem krótko: ODLÓT gwarantowany, spadniesz z krzesła, zanim zdążyś się położyć.

Fiutek może Miriam

Właśnie przejrzałem najnowszy numer waszego pisma i zastanawia mnie skąd się biorą tacy idioci, np. Fiutek (ale ksywka... ciekawe czy... może Miriam :P) który też jest takim idiotą, że kupił wydanie specjalne o HL2. Albo Seba z Będzina. "Uprzejmie was informuję (bo was lubię)..." Żeby rzeczywiście was lubił to by przekonał starych żeby nie wnosili sprawy (o ile w ogóle ją wnieśli) i że wasze pismo jest dla młodzieży a nie dla 8-latków. Ale najbardziej to mnie rozwaliła reklama Maluch Racer 2 (str. 9). Co za debil wymyślił to hasło: "28 torów + 10 Malców = Orgazm". Chyba wymyślał to jakiś niewyżyty seksualnie erotoman. Dobra kończę bo patrzę że się rozpisałem.

Pseudonim rzeczywiście specyficzny, ale widzisz, gość osiągnął pewien efekt, dumasz nad nim i się zżymasz. Gdyby Fiutek podpisał się: „Jarek z Siemianowic”, zapomniabyś w dwie sekundy.

Teraz Seba z Będzina. Na razie nikt z redakcji nie stuka pustą menażką w kraty, ale jeśli się to zdarzy, liczymy, że Seba będzie oddawał nam swoje kanapki, które mama szykuje mu do szkoły. Przyjaciół poznaje się w biedzie.

Tak, reklama Maluch Racera 2 nam też się podobała. Ale powiem Ci, że w jakiś sposób trzyma klimat, nie uważasz? Te blaszane pudełka na czterech kółkach rzeczywiście podniecają niejednego małego fana motoryzacji.

Piszcie do Nas



Wykwalifikowani redaktorzy czekają...



...odwalamy za Was czarną robotę...



...praca jest dla nas wszystkim...



...tracimy kilogramy, ale wciąż jesteśmy w formie.

Zespół redakcyjny:

Tymon Smektała (nietypowy redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (taki tam z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (napakowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222; Adam Szumilak (korektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:

Jacek Sawicki (kierownik działu DTP, koncepcja graficzna pisma), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszeńska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Maciej Smoliński, Dawid Muszyński, Piotr Lewandowski, Marcin Sołtys, Maciej Lewczuk.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:

CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 WRÓCLAW

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa

Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (Kierownik Maximas), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



CAŁKIEM NOWY

No i możesz poszaleć :-)))

FAJNY.PL

SIMS NA STUDIACH ZA 59 ZŁ
TAK BYŁO, A CO BĘDZIE W TYM TYGODNIU?
ZAPISZ SIĘ NA LISTĘ, A NASZ FAJNY DONOSICIEL PRZYJDZIE DO CIEBIE...
I NIE OMINIESZ SPECJALNYCH OKAZJI



nowości, zadzwoń, zapytaj

dźwięki, filmy, dźwięki...

MAGIX

kierownice i pady PC



Jet Fighter 3 - 19,90
Lemmingi Rewolucja - 19,90
Woody Woodpecker - 19,90



Aleksander (PL)	119,00
Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Battlefield Vietnam	129,00
Battle Mages (PL)	59,00
Beyond Good & Evil (PL)	49,00
Blitzkrieg (Kregle)	49,90
Bowling	19,90
Call of Duty: Deluxe Edition (PL)	99,00
Call of Duty (PL)	69,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Championship Manager 5	149,00
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL)	29,90
Commandos 3: Destination to Berlin	49,90
D-Day (PL)	69,00
Dungeon Siege (PL)	49,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00
Diablo II + Diablo II	79,00
Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wiek (PL)	59,00
Fifa 2005	139,00
Far Cry (PL)	49,00
Fair Strike (PL)	69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Football Manager 2005 (PL)	99,00
Future Cop L.A.P.D.	19,90
Gothic 2	59,90
Gry karciane 1	25,00
Gry karciane 1&2	39,00
Gry karciane 2	25,00
Hard Truck	19,90
18 Wheels of Steel (PL)	19,90
Harry Potter	119,00
Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu	39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Hidden & Dangerous 2	79,00
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL)	69,90
Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Jazz Jack Rabbit	29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	99,90
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL)	69,90
Lionheart	49,00
Madden NFL 99	19,90
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	79,00
Men of Valor (PL)	129,00
Medieval Lords (PL)	69,00
Metalheart: Replicants	99,00
Rampage (PL)	99,00
Modi i Nanna	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00

Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL)	59,90
Mortyr 2 (PL)	49,00
Need for Speed Underground 2	139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00
NHL 2005	139,00
Nuclear Strike	19,90
Podbój Rzymu (PL)	59,00
Polanie II	49,00
Pop Life (PL)	49,90
Pinball: I gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karalibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Project Snowblind (PL) (DVD)	99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runaway: A Road to Adventure	39,00
Sacred (PL)	49,00
Sasiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Second Sight	99,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm II: Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Świątynię Życia i Balangę)	134,90

Sims zwierząt (PL)	74,90
Sims Gwiazdy	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
Silent Storm + Sentinels (PL)	59,90
Soldier of Fortune II Gold	69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL)	99,00
Taxi Driver	27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
TOCA 2	99,00
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Zoo Tycoon 2 (PL)	99,00

OFERTA SPECJALNA:

Syberia (PL)	19,90
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Bad Boys II (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Ford Racing 2 (PL)	19,90
Operacja Pustynny Grom	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefields (PL)	19,90

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

DZWOŃ:
 od godz. 8.00 do 16.00
 (071) 3537002
 od 10.00 do 21.00
 (071) 3110358,
 0601 732888

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

FAKSUJ:
 (071) 3537010
 PISZ na adres:
 EXE, Skrz. poczt. 63,
 53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE
 sprzedaz hurtowa:
 EXE, ul. Kłista 8,
 54-152 Wrocław.

www.fajny.pl



NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

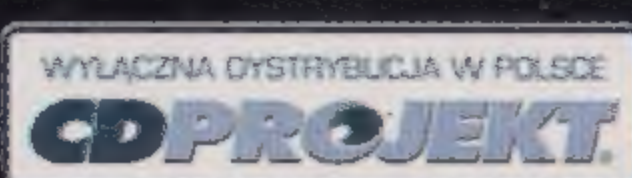
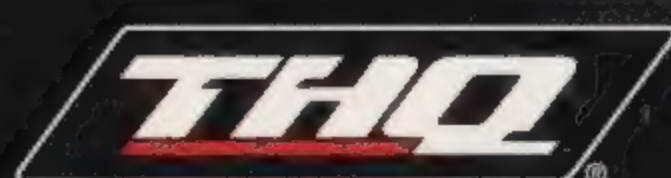
W sprzedaży
od II połowy
kwietnia 2005

THE PUNISHER™

TO NIE ZEMSTA.
TO KARA!

3CD 

Uwaga! Ze względu na wyjątkowo brutalny charakter gry przeznaczona jest ona tylko dla osób dorosłych.



PlayStation 2

